
Especial
BATMAN
Analizamos la trilogía
de Batman en
sinclair
ZX Spectrum
sinclair
ZX Spectrum
A TODA MAQUINA
Número 1
Diciembre 2019
maxell
UR
90
Reportaje Especial
sinclair
ZX Spectrum
Análisis en detalle
BARBARIAN
The Ultimate Warrior
FREE POSTER INSIDE
Saboteur!
SABOTEUR
BUMFUN SOFTWARE
MANIC MINER
elite
Jumping Jack
Bruce Lee
ocean
¡Y muchos más!...

EDITORIAL

¡Bienvenidos a una nueva (vieja) aventura!

Spectrum A Toda Máquina es, como ya habréis adivinado, un homenaje en toda regla a un ordenador mítico e inolvidable que con el paso de los años se ha terminado por convertir en una auténtica leyenda, en el estigma de toda una generación (varias, en realidad) de jugadores aficionados al medio del entretenimiento electrónico que de alguna forma nos resistimos a dejarlo caer en el olvido. Esta revista hecha por y para aficionados al Spectrum que hoy arranca nace desde la más profunda humildad y honestidad, con el único propósito de entretener y servir de punto de reunión e intercambio de experiencias, recuerdos y nostalgias a propios y ajenos, me gustaría que ante todo y sobre todo se entendiera como lo que realmente es o quiero que sea, que no es otra cosa que un regalo bienintencionado y un medio de entretenimiento y divulgación cultural.

Puede que a veces no estemos de acuerdo en muchas cosas de las que aquí escribo, lo acepto, y desde luego es muy posible que las vivencias y memorias que cada uno de nosotros tenemos asociadas a unos juegos determinados sean totalmente distintas de una persona a otra, es inevitable, pero es curioso y hasta cierto punto casi gracioso que algunas veces dos personas (espero que con el tiempo seamos muchos más de dos) lo único en lo que pueden estar de acuerdo es en que no están de acuerdo. Eso sí, en una cosa seguro que coincidimos todos, y es que el Spectrum nos marcó de por vida, y además nos introdujo a muchos de nosotros en este fantástico mundo de los videojuegos y gracias a eso (o por culpa de eso, según se mire), algunos ya fuimos incapaces de salir de ahí. Queridos amigos y queridas amigas, siéntense y pónganse cómodos y dejen volar su mente retrocediendo hasta los días de nuestra infancia. Escribamos juntos, una vez más, aquel mítico comando de J (LOAD) "" ENTER...Y prepárense a disfrutar...¡Sean bienvenidos!

Enrique Segura Alcalde, editor de Spectrum A Toda Máquina





SUMARIO

Spectrum A Toda Máquina
Número 1
Revista aperiódica amateur sobre el mundo del ZX Spectrum y sus juegos más emblemáticos.
Edita: Enrique Segura Alcalde.





Número 1





Spectrum A Toda Máquina tiene el privilegio de abrir su primer número con todo un clásico entre los clásicos. Queridos niños y niñas, pónganse en pie para dar la bienvenida al gran ***ATIC ATAC***, mítico juego que alegró nuestras tardes de la infancia en compañía de un buen bocadillo de Nocilla y un Cola Cao. No podíamos haber elegido mejor para abrir fuego. ¿Por qué?...Pasen y vean...

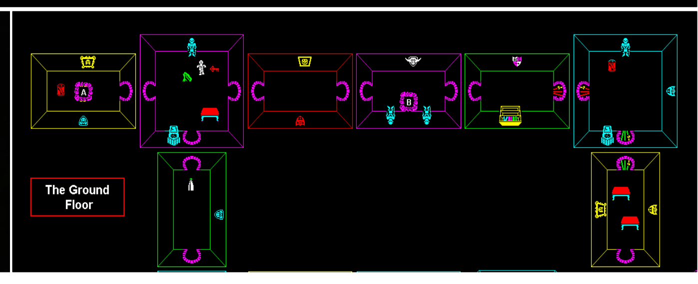


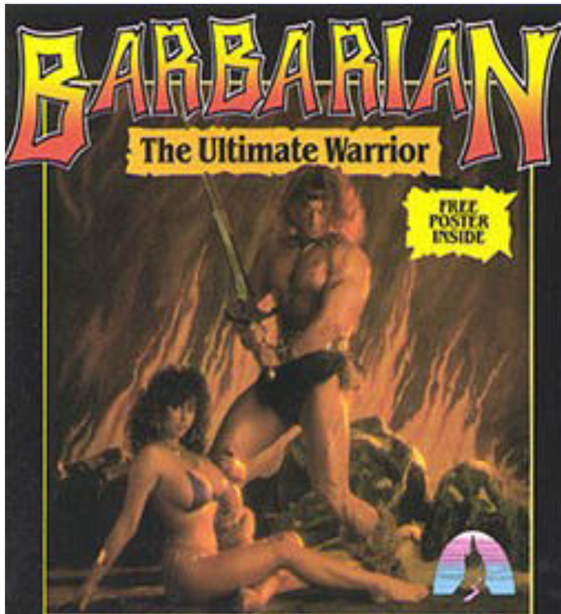


Es curioso, pero el Spectrum tenía varios juegos de corte y temática similar en los que debíamos deambular por lúgubres castillos en busca de venganza o redención acometiendo las más variopintas hazañas por el camino sin morir en el intento, y *Atic Atac* es, probablemente, el más memorable de todos ellos. En 1983 los hermanos Stamper nos sorprendieron con esta joya de vista aérea y entornos de aspecto tridimensional (de nuevo un logro increíble para una máquina con una memoria de 48k) en la que debíamos elegir entre tres tipos de personajes diferentes para intentar escapar de un diabólico castillo plagado de criaturas infernales. Una suerte de primitivo *Resident Evil* cruzado con *Gauntlet,* un híbrido dotado de personalidad propia que nos obligaba a pensar rápido y movernos sin parar si no queríamos morir en un pestañeo. Por el camino, monstruos especiales (precursores de los jefes de final de fase) nos atacaban y para derrotarles había que hacer uso de determinadas armas especiales que previamente debíamos haber recogido por los escenarios de su extenso mapeado. Una pieza de colección en toda regla. Entre los monstruos enemigos que nos acechaban entre los muros del castillo no faltaban homenajes a personajes clásicos del terror como Drácula o el monstruo del Doctor Frankenstein, dotados todos de un carisma (y una mala leche) incuestionable. Sus personajes, tan importantes como sus escenarios para recrear esa atmósfera que lo hace tan especial, son tan solo algunos de los elementos que hacen de este *Atic Atac* un juego inolvidable. Con un look a medio camino entre las ilustraciones de libros infantiles y la caricatura, sobra decir que no es su aspecto gráfico lo que más destaca de *Atic Atac,* sino más bien su jugabilidad y su ambientación única para la época. Los escenarios, eso sí, resultan hipnóticos y gracias a su diseño de figuras geométricas se te quedan grabados en la retina a fuego lento. Si andas buscando un clásico del Spectrum al que darle una segunda oportunidad, piensa en éste.

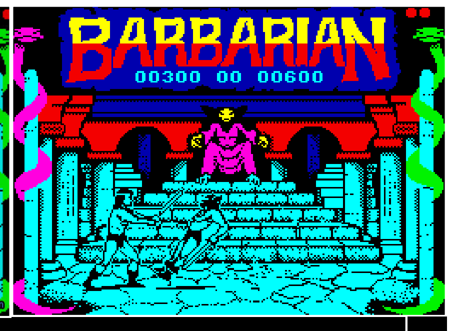












Otro gran clásico inmortal que no puede faltar en ninguna lista de favoritos del Spectrum es el *Barbarian*, un juegazo de 10 sobre 10 que casi 40 años después de su estreno sigue siendo un festival de luz, color, adicción y espectacularidad gráfica. Por supuesto que no puede competir con nada actual, pero tampoco sería una comparación justa ni desde luego tendría sentido, ni se pretende. En *Barbarian*, un niño de los años 80 tenía toda la emoción y todo lo que necesitaba para dejar volar la imaginación. Un guerrero bárbaro (¿alguien ha dicho *Conan el Bárbaro* sin licencia por ahí?...Sí, yo también lo pensé en su tiempo, es demasiado evidente como para negarlo) con una afilada y mortífera espada en mano combatiendo cuerpo a cuerpo contra agresivos enemigos, a los que siempre intentabas derrotar por la vía rápida, es decir, cortándoles la cabeza con aquél inolvidable y mítico movimiento rotatorio que podía decapitar al rival de un solo golpe, y por culpa del cual acababas perdiendo más de un combate.
Para entender porqué *Barbarian* era un juego maldito y endemoniado que destruía tus amistades, baste recordar una frase que viene como anillo al dedo para explicar sus peculiaridades, y no es otra que "la avaricia rompe el saco". ¿Por qué?, estaréis pensando. Buena pregunta: pues porque cuando jugábamos a dobles contra un invitado al que pretendíamos humillar, lo que realmente queríamos desde los primeros compases del combate era cortarles la cabeza con aquel elegante y mortífero movimiento que quedaba tan espectacular y tan chulo, y que tenía como consecuencia la decapitación y la muerte inmediata de tu atónito y humillado enemigo. ¿Dónde está el problema, pues? En que no todo iba a ser tan fácil, obviamente, y por aquello de que tu amigo-víctima no era en realidad tan tonto como parecía, tus intentos por cortarle la cabeza para humillarle total y absolutamente solían acabar en fracaso. Tu oponente, el muy pillo, solía zafarse en el último momento justo a tiempo de evitar la decapitación, y lo que es peor, aprovechaba que este movimiento te dejaba momentáneamente vendido para asestarte un golpe que te iba restando energía poco a poco hasta que...Perdías. *"¿¿Cómo?? ¡Imposible, pero si el ordenador es mío y tú es la primera vez que juegas y no tienes ni idea!"*...Perlas así salían de tu boca mientras veías cómo al final tus ganas de cortar cabezas te acababan por salir muy caras. *Barbarian* está lleno de anécdotas y de tardes enteras de partidas inolvidables. La espectacular carátula del juego, la foto de la escultural modelo Maria Whittaker (algunos se compraron el juego original en la edición especial que traía un poster con la carátula del juego, sencillamente espectacular), los gráficos que parecían más propios de un ordenador mucho más potente que de un simple y humilde ZX Spectrum, la música de la pantalla de presentación (¡un juego de Spectrum con música!)...Estaba claro que estábamos ante algo más que un simple juego más de Spectrum. *Barbarian* es un imprescindible y no falta en ninguna lista de favoritos para nuestro entrañable Speccy.
Vuelve a jugarlo y lo descubrirás intacto: el tiempo no ha pasado por él. Era genial hace casi 40 años y lo sigue siendo hoy en día. No necesita remakes ni nada por el estilo: era, es y seguirá siendo genial dentro de otros 40 años. Los juegos atemporales tienen esta característica única. Soy consciente de que igual voy a decir una estupidez, pero he jugado a muchos juegos de lucha actuales que no me han ofrecido, ni de lejos, la diversión que me proporcionaba en su día y me sigue proporcionando *Barbarian*. Ni los gráficos en 3D, ni unos gráficos digitalizados ni diez horas de espectaculares escenas cinemáticas intercaladas en el juego pueden sustituir, ni ahora ni nunca, a la sensación incomparable de estar ante un grande: *Barbarian* está por encima de épocas y modas pasajeras. ¿Os imagináis qué hubieran sido capaces de hacer los programadores del *Barbarian* de Spectrum si hubieran tenido acceso al hardware del que disponemos hoy en día?...











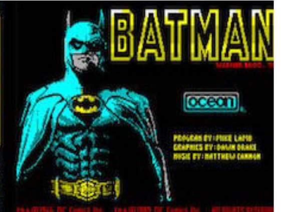


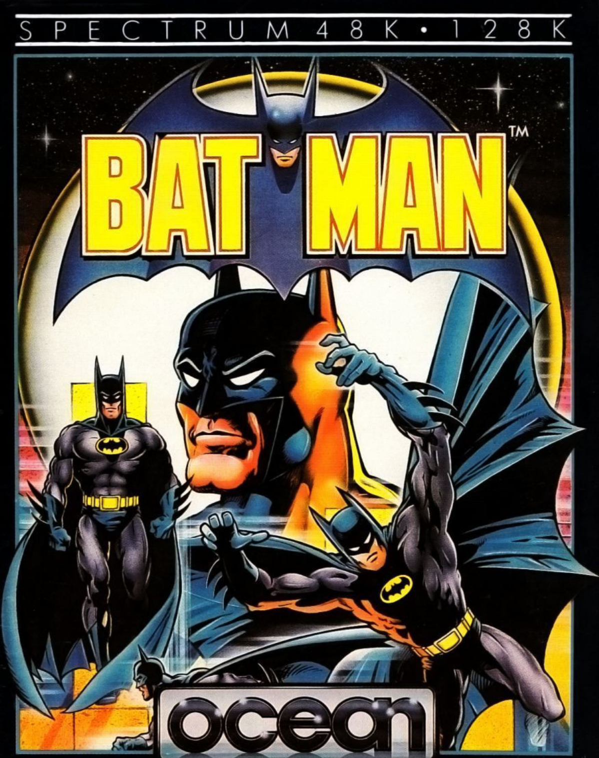
Puede que actualmente los aficionados a las aventuras del *Hombre Murciélago* estén acostumbrados a disfrutar de una amplia gama de buenos videojuegos basados en su héroe favorito de los cómics, pero hubo un tiempo en que no resultaba tan fácil encontrar juegos que merecieran la pena, y menos aún de personajes como *Batman*. Sin embargo, el *ZX Spectrum* nos regaló una excelente trilogía de juegos de *Batman* que hoy analizaremos en detalle...





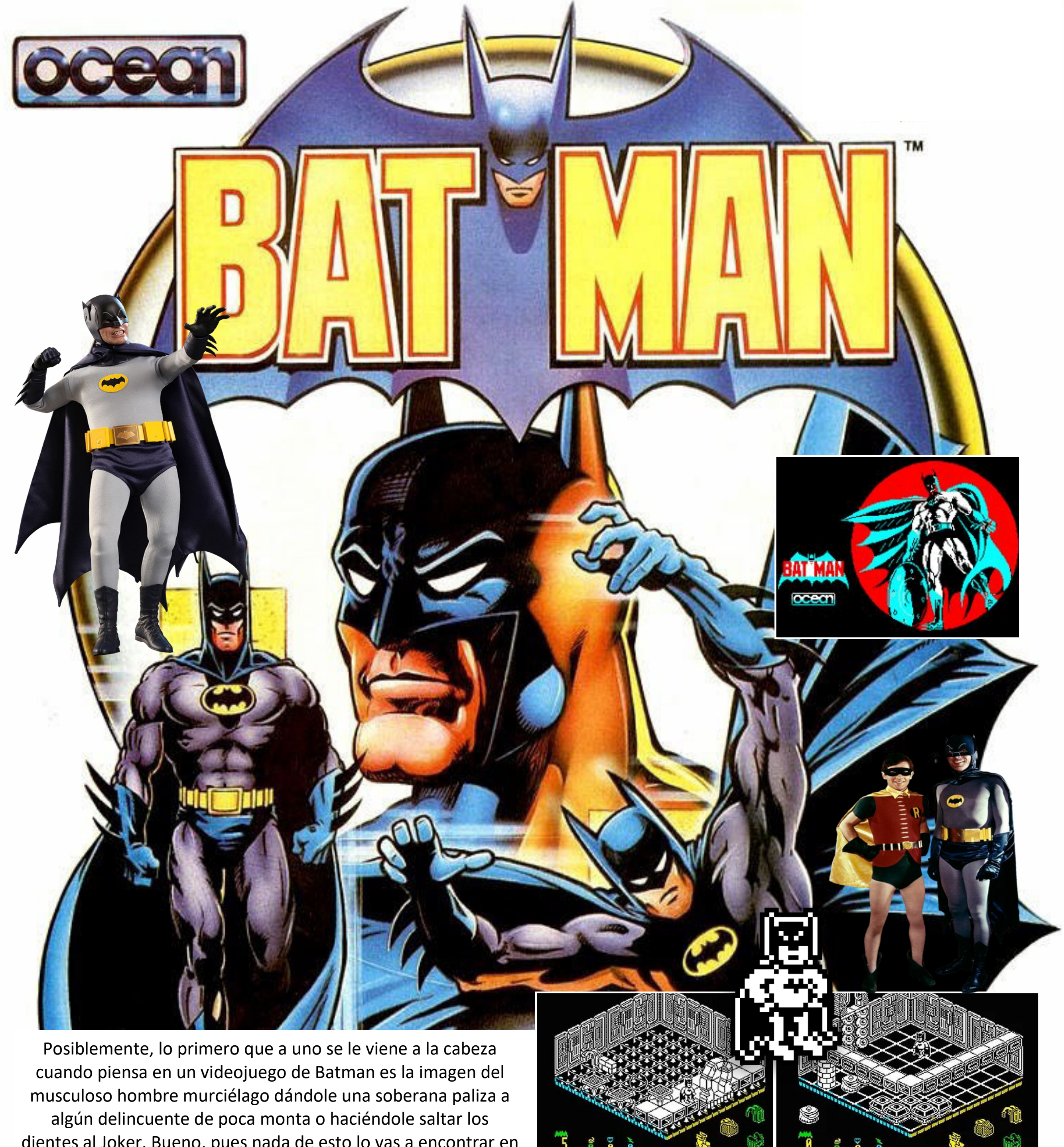






Contrariamente a los que muchos jugadores y aficionados al cine adolescentes de hoy en día pudieran pensar, las andanzas de Batman por los videojuegos, la gran pantalla y los cómics no son cosa de hace poco, ni mucho menos. Este año 2019 nuestro querido Hombre Murciélago acaba de cumplir nada más y nada menos que 80 años ya, eso sí, muy bien llevados y repleto de energía. El mito del héroe enmascarado de la capa y el murciélago en el pecho parece estar lejos de acabarse, y hoy en día sigue pareciendo tan atractivo y enigmático como lo era hace muchas décadas. Hoy en ***Spectrum A Toda Máquina*** queremos rendirle un singular homenaje recordando los tres grandes juegos de Batman que vieron la luz para nuestro ordenador favorito, y a los que sin duda habrás dedicado más horas de las que eres capaz de recordar. Sea como fuere, tanto si eres un miembro del selecto club de aficionados al ordenador de Sinclair como si eres un recién llegado y andas buscando material con el que alimentar tus tardes de ocio, te proponemos tres auténticas joyas para que recuerdes lo buenos que eran los juegos del Spectrum o para que descubras que los mejores juegos de súper héroes no son un invento reciente, sino que ya se hacían hace muchos, muchos años.

Entre otras sorpresas de este número, te hemos preparado un mapa completo del primer gran juego de súper héroes de la era moderna, el mítico *Batman de Jon Ritman,* rescatado de los archivos de la mítica publicación británica *Your Sinclair,* y hemos analizado y repasado los tres juegos que salieron para el Spectrum en orden cronológico, empezando por *Batman* (1985), siguiendo con *Batman The Caped Crusader* (1988) y acabando con el tercero y último, *Batman The Movie* (1989), cerrando así una trilogía de grandes obras maestras de la computación que muchos años después de su programación nos siguen divirtiendo y ofreciendo un espectáculo considerable. Es posible que la vida comercial del Spectrum acabara hace muchos años (o no, según se mire) pero de lo que no cabe duda es del tremendo legado cultural que nos dejó. Vamos a por el primer juego sin más dilación: Jon Ritman, pase usted, maestro...



Posiblemente, lo primero que a uno se le viene a la cabeza cuando piensa en un videojuego de Batman es la imagen del musculoso hombre murciélago dándole una soberana paliza a algún delincuente de poca monta o haciéndole saltar los dientes al Joker. Bueno, pues nada de esto lo vas a encontrar en ***Batman*** (1985) del genial **Jon Ritman**. Nada más cargar el juego éramos testigos de la aparición un tanto ridícula de un Batman enano, cabezón y canijo que nos incitaba con gesto impaciente a adentrarnos en una aventura un tanto peculiar en la que, desde luego, no había nada de acción ni peleas pero sí mucho de saltos, habilidad y astucia. Batman es en cierto modo el heredero espiritual de la serie de televisión de imagen real de 1966, en la que *Adam West* y *Burt Ward* se enfundaban en unos trajes imposibles para encarnar las aventuras (muy locas) de ***Batman y Robin***. Precisamente para rescatar a éste último nos metíamos de cabeza en una aventura dificilísima (ya te lo avisamos: no está al alcance cualquier mortal) en la que debíamos atravesar las mil y una estancias de la *Bat-cueva* para recomponer el *Bat-plano* y poder salvar a nuestro eterno compañero adolescente de las garras del malvado *Joker*, que ha repartido por todas partes a sus secuaces para complicarnos (aún más) la ya de por sí imposible tarea de encontrar las piezas dispersas de nuestro vehículo.

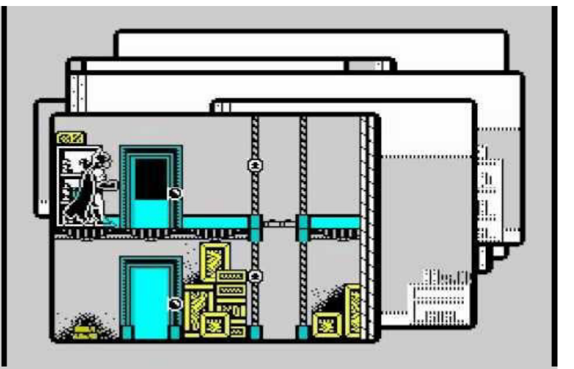
Batman de Jon Ritman es un verdadero mito de la historia de los videojuegos, muy posiblemente el primer juego más que potable basado en un superhéroe de cómic, y lo cierto es que a pesar de tener ya más de 30 años ha envejecido envidiablemente bien. Sus endemoniadas pantallas siguen siendo un reto considerable, aún teniendo un mapa te costará horrores salir vivo de ahí, y cuando hayas conseguido dominar los saltos a la perfección y te hayas aprendido de memoria las rutinas necesarias para superar las zonas principales, todavía te quedará tener suerte y aterrizar en el sitio adecuado en el momento justo, y es que para poder progresar en el juego deberás hacerlo todo a la perfección. El más mínimo error te llevará a perder una vida. Ya no se hacen juegos como los de antes, y créeme, no es un tópico, a veces es más una súplica que otra cosa: su desmadrada dificultad no está hecha para el jugador medio. Si no tienes paciencia y eres más de atizar al malo, búscate otro juego, esto no es para ti.

Mapa de *Batman* de Jon Ritman, publicado originalmente en la revista *Your Sinclair* (1985) de Inglaterra.



Desde luego, *Batman* no pasó desapercibido. Todas las revistas especializadas del sector se hicieron eco de este gran juego y muchas le dedicaron su portada, incluyendo mapas como el que aquí te presentamos hoy, la única forma (además de tener una memoria de elefante) de terminarse el juego en aquella época.. Observad el arte y la paciencia del autor del mapa, eran otros tiempos y la infografía estaba en pañales, era evidente que la falta de medios había que cubrirla con toneladas de talento y buen hacer.

Jon Ritman diseñó una obra de arte imperecedera, ni sus remakes (*Watman* (2000) de *Kakarot* no deja ser un homenaje y una revisión para el PC con buenos gráficos pero no aporta nada nuevo) ni sus secuelas más o menos espirituales como *Head Over Heels (*también te hablamos de él en este número) pudieron o supieron calar tan hondo en el corazón de los aficionados como lo hizo esta joya inolvidable. Batman volvería en 1988 con *The Caped Crusader*

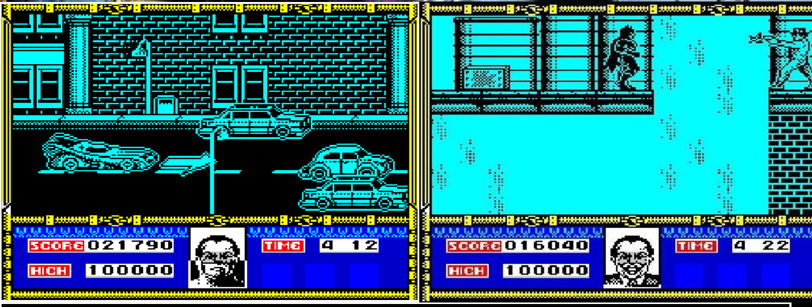


De los tres juegos de Batman que salieron para el Spectrum, este es sin duda el más fiel a la estética y el desarrollo de los cómics, quedando como ya sabemos los otros dos más orientados, en el caso del *Batman* de Jon Ritman a la parodia y la versión de la serie de culto de TV de finales de los 60, y por otra parte, siendo el tercero en discordia y el último de todos el juego de la película de *Tim Burton* de 1989, del que te hablamos en la siguiente página y con el que pondremos punto y final a este reportaje.

Este *Batman The Caped Crusader* era (y es) un prodigio técnico y una maravillosa aventura con grandes dosis de exploración (esa gigantesca Batcueva y esas azoteas y calles de Gotham pocas veces parecieron más grandes que en el mapeado de este juego) y acción, en la que nuestro cruzado de la capa deberá hacer frente no a una sino a dos amenazas bien diferenciadas e igualmente terribles, dependiendo de qué cara de la cinta de cassette cargáramos: en una cara nos esperaba el *Joker* y en la otra el *Pingüino*, los dos enemigos más letales del hombre murciélago que aquí venían bien acompañados por sus respectivas bandas de secuaces, a los que Batman derrotaba a base de golpes y lanzamientos de *Batarang* mientras iba recogiendo objetos por el camino y resolviendo acertijos y puzles. En un prodigio de aprovechamiento de la memoria, las pantallas se quedaban sobre impresionadas al pasar de un escenario a otro, produciendo un efecto de transición de escenas similar al que ocurre al pasar de una viñeta de un cómic a otra. Es algo absolutamente novedoso y estéticamente revolucionario que muy pocas veces se ha vuelto a ver en un videojuego, y que por lo menos a mí recuerdo que me impactó mucho en aquella época de limitaciones técnicas. Volviendo a la mecánica del juego en sí, insistir en la jugabilidad de este título y en su dificultad, bastante más llevadera que en el anterior juego de Batman. En este sentido nos encontramos ante un juego difícil, largo y exigente, pero que desde luego no tenía nada que ver con el endemoniado juego de Jon Ritman. La estética de Batman también experimentó un interesante avance en este segundo juego protagonizado por el hombre murciélago, ofreciendo unos gráficos con un aspecto más serio, sobrio y elegante y más acorde con lo que uno esperaría de un juego basado en un personaje tan siniestro y lúgubre como Batman. También los escenarios, tremendamente detallados y muy coloridos (para ser un Spectrum) contribuían a meternos de lleno en la aventura, y tanto los esbirros del Joker como los de El Pingüino tenían un aspecto realmente amenazante. En este sentido el juego cumple sobradamente, y los buenos aficionados a las aventuras de Batman no se sentirán decepcionados con este *Caped Crusader*. Es conveniente, eso sí, tirar de papel y lápiz y elaborar un mapa para evitar acabar más perdido que un pulpo encerrado en un garaje. De nuevo, y por segunda vez, nos encontramos ante un videojuego de Batman en el que la exploración y el ensayo-error prima sobre la acción directa y el combate, algo que como ahora veremos, con la tercera entrega de las andanzas del Hombre Murciélago por las tierras del Spectrum terminó por modificarse.





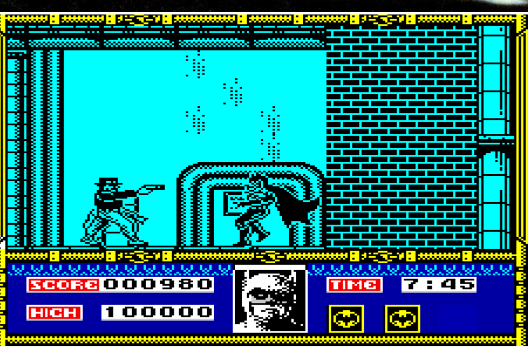


Cuando se juntan en una misma frase *Batman y Spectrum*, es inevitable que se acabe por hablar en primer lugar y preferentemente del mítico e inolvidable juego de Jon Ritman, al que ya hemos dedicado varias páginas en este mismo número de *Spectrum A Toda Máquina* por méritos propios y evidentes, pero lo que no suele ser tan evidente o lo que no todos parecen recordar es que de los tres juegos de Batman que aparecieron para el Spectrum, el tercero y último de ellos dejó el listón realmente alto.

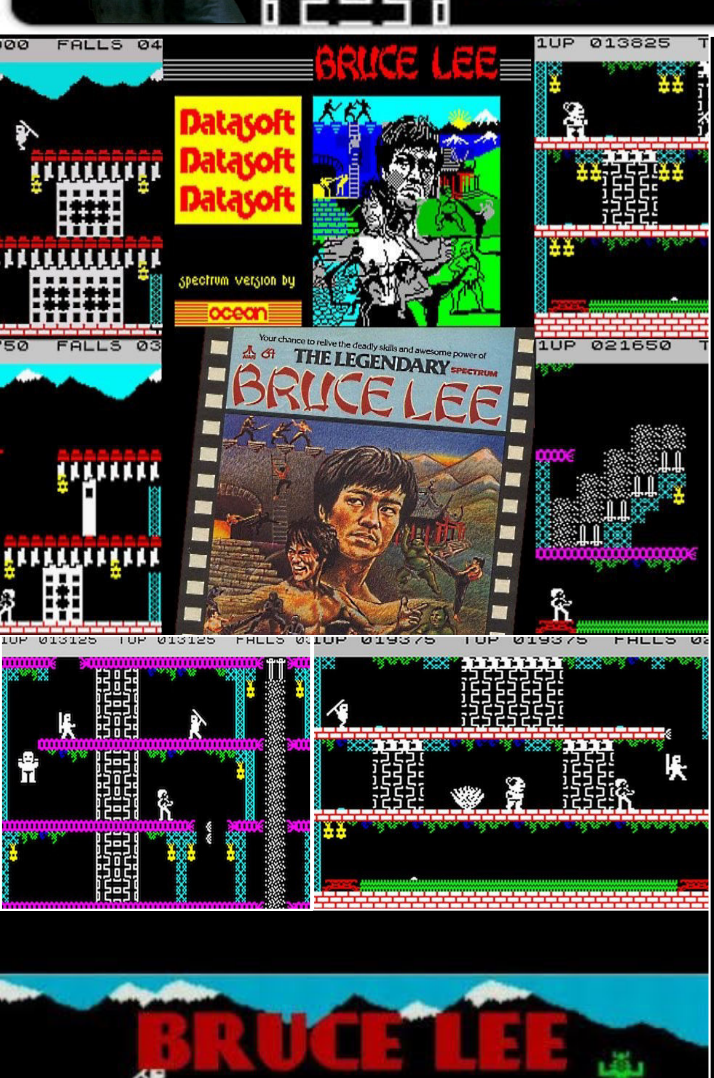
Estamos hablando del juego de la película de Batman de *Tim Burton* (1989), uno de los mejores de su generación y de paso, uno de los más potentes de la recta final de la vida más o menos útil y comercial del Spectrum. Estábamos a punto de entrar en la década de los 90, la que indiscutiblemente fue la década de las consolas y un relevo generacional en más de un sentido, y para esas alturas el Spectrum no tenía secretos para los programadores, acostumbrados ya a exprimir el techo de las posibilidades técnicas de la máquina una y mil veces. *Batman The Movie* recuerda poderosamente al *Robocop* que ya disfrutáramos como enanos tan solo un año antes, y no es de extrañar, porque ambos juegos son de Ocean y se nota la mano de los artistas detrás de las bambalinas. Algunas fases son prácticamente un calco de las de *Robocop*, y esto no es algo necesariamente negativo. De todas formas el juego tiene méritos propios para destacar por sí mismo, y es que tiene en su variado desarrollo una de sus principales bazas. Hasta tenía fases en las que pilotábamos el imponente y elegante *Batmovil* a todo gas por las calles de Gotham. Todo un juegazo. Te hará creer que el Spectrum tenía realmente bastantes más de 8 bits.

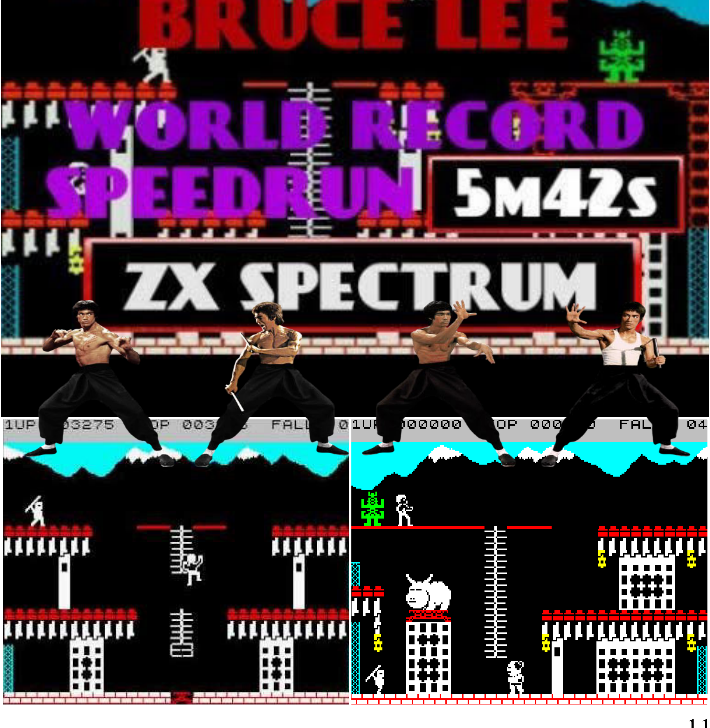
Para muchos fue el mejor de la "trilogía" de Batman en el Spectrum, y razones no les faltan. Por jugabilidad y espectacularidad gráfica es el mejor de los tres, y si a esto le añadimos que no era el típico juego con una dificultad asfixiante (a diferencia de tantos y tantos otros que tuvimos que padecer en la era del Spectrum) y era relativamente asequible y hasta posible terminarlo con un poco de esfuerzo, no es extraño darse cuenta que estamos ante el juego más disfrutable de los tres. Por supuesto, el poder llevarte a casa el juego de la película que en aquellos días rompió absolutamente todos los records de taquilla era, además, un plus añadido que no debemos obviar. Como vemos, no es estrictamente necesario recurrir a la saga *Arkham* de PlayStation 3, Xbox 360 y otras máquinas modernas para disfrutar de grandes juegos protagonizados por Batman, y aquí tenéis la prueba.











Bruce Lee es, de lejos, uno de los juegos más extraños, bizarros y al mismo tiempo atractivos que el ZX Spectrum pueda ofrecerte. Está lleno de agujeros argumentales, incongruencias, personajes absolutamente marcianos y salidos de una borrachera, algunos de ellos son literalmente un monigote hecho con un cabezón y dos palotes, pero oye… ¡qué bueno es!

Uno no sabría decir exactamente qué es lo mejor de Bruce Lee, si su divertido desarrollo y su adicción, o el extraño placer que te proporciona el intentar superar tu marca y volver a acabártelo la próxima vez en menos tiempo que la anterior partida, y es que si por algo destacaba esta extraña pero carismática aventura protagonizada por *Bruce Lee*, el maestro inmortal de las artes marciales era por lo corto que resultaba una vez que te aprendías de memoria cómo superar sus trampas y sus rutinas en cada fase. Una mezcla perfecta entre juego de plataformas y de acción (con más plataformas que acción, dicho sea de paso) y un desafío al cronómetro que recientemente se estableció (por el momento) de forma definitiva en 5 minutos y 42 segundos, el récord mundial de rapidez en acabarse este juego. Increíble pero cierto. Debes probarlo para apreciar sus cualidades en su justa medida. Brutal, tremendamente adictivo y aún así, una pobreza gráfica y un minimalismo extremo que te harán dudar a veces si se trata de una obra maestra bizarra o de una broma.

Normalmente las opiniones están bastante divididas al respecto, en mi humilde opinión y tras dedicarle muchas horas, soy de los que pienso que se trataba de una obra maestra. Bizarra, grotesca a veces, rayando el surrealismo y la caricatura, pero una obra maestra al fin y al cabo. Bruce Lee era, además de un maestro incomparable de las artes marciales, un icono generacional y un mito de la cultura popular, y este juego es (sorprendentemente) el único juego "oficial" que se ha hecho con su imagen y su nombre, aparte de *Dragon, la historia de Bruce Lee* de 1994, un juego basado en la película biográfica del mítico autor del *Jeet Kune Do* (su peculiar y personalísima forma de concebir las artes marciales). Este dato nos da a entender porqué este *Bruce Lee* es una rara joya, ya que como vemos la representación (oficial) de Bruce Lee en el mundo de los videojuegos ha sido mínima, casi insignificante. A l personaje de Bruce Lee, sin embargo, podemos verle en multitud de videojuegos de forma más o menos descarada (Fei Long de *Super Street Fighter II*, Kim Dragon de *World Heroes*, el Liu Kang original de *Mortal Kombat*, y así un largo, larguísimo etcétera), pero es éste el primer y único juego oficial con licencia de Bruce Lee como tal. El experimento mereció la pena, y aunque sigue siendo un juego difícil de clasificar y aún más de describir, creo que soy honesto al reconocer que hay pocos juegos a los que les haya dado más vueltas que a esta criatura bastarda y extraña que nunca dejará de maravillarme. Alguien consiguió parar el crono en 5 minutos 42 segundos, en mis mejores tiempos lograba hacerlo en poco menos de 10 minutos. Quién sabe, nunca es tarde en esta vida...No descarto volver a intentarlo otra vez algún día, no creo que logre batir ese record, pero qué demonios...Me lo voy a pasar bomba

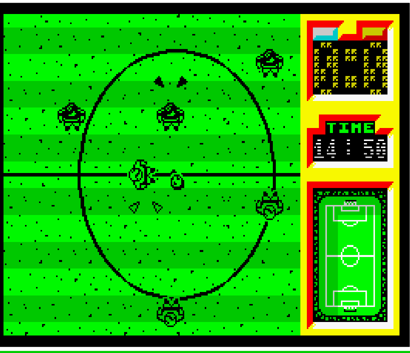


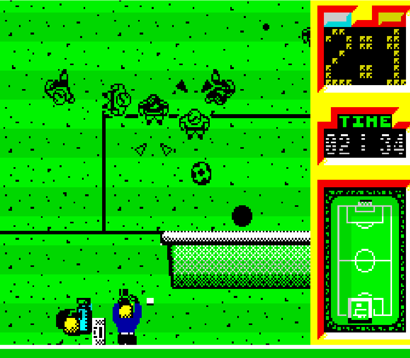
En los Juegos Olímpicos de 1980 y 1984 respectivamente, ningún atleta cosechó más victorias y más medallas de oro en diversas disciplinas deportivas que el mítico *Daley Thompson*, toda una leyenda en su época. Ocean nos trajo a mediados de los 80 un juego inspirado en sus proezas olímpicas, lo que por un lado supuso una gran noticia para los aficionados al deporte y a los videojuegos deportivos, y por otro lado supuso otra gran noticia para los fabricantes de joysticks, ya que estamos ante el típico juego "machaca botones" o "machaca joysticks" (dependiendo de si jugabas con teclado o no) que desesperó a más de uno y alegró a aquellos habilidosos que fueron capaces de superar sus pruebas de Atletismo virtual. Todo un juegazo que introdujo a una generación entera de jugadores en un nuevo género, el de los simuladores de Atletismo, de forma épica y espectacular. Buenos gráficos, gran adicción, y unas buenas risas aseguradas jugando en compañía de los amigos, que se partían al ver tu cara de estreñimiento al darlo todo dándole nervio al joystick como si no hubiera un mañana. Era muy habitual sacudir tan fuerte el joystick de derecha a izquierda y con tal violencia y desenfreno que casi siempre acababan por despegarse las ventosas del joystick de la mesa, saltando el joystick *Kempston* por los aires y empotrándose en la pared, o en la cabeza del pobre desprevenido invitado a tu casa que acababa pagando así su atrevimiento por reírse de tus titánicos esfuerzos.

Sea como fuere, *Daley Thompson's Decathlon* (que por cierto también tuvo una espectacular secuela que mejoraba y ampliaba aún más la ya de por sí atractiva oferta de esta primera entrega mítica) era una risa y una diversión asegurada, es un exponente de un tipo de juego que por desgracia ya no existe (por desgracia, sobre todo, para los fabricantes de joysticks), y es una buena muestra de porqué muchas veces es preferible un juego simple pero divertido a uno que esté rodeado de opulencia y despliegues técnicos pero no consigue arrancar.

Daley Thompson se retiró hace muchos años, pero su legado perdurará para siempre gracias a este gran juego, en el que además no todo era tan fácil como pegarle caña al joystick: la precisión era tan importante como el nervio y la rapidez. Para superar algunas pruebas bastaba con agitar rápidamente el joystick o hundir las teclas, pero en otras más específicas y elaboradas también había que saber parar de imprimir ritmo y velocidad a tiempo, lanzar el peso o clavar la pértiga en el sitio justo para saltar con eficacia. Todo un reto.

















Cuando hablo de este juego siempre tengo el mismo problema: ¿lo consideramos un juego original, o es más bien un port de una máquina recreativa?...Bien, está fuera de toda duda que los aficionados al *Tehkan World Cup* de Tecmo (1985) no pasarán por alto las más que incuestionables "coincidencias" entre estos dos juegos, y es que parece fuera de toda duda que en Topo Soft se inspiraron "ligeramente" en la recreativa de *Tehkan World Cup* para dar forma al que para mí sigue siendo el mejor juego de fútbol de la era de los 8 bits al que he tenido la suerte de jugar. La enorme popularidad del jugador del Real Madrid y de la Selección española de fútbol Emilio Butragueño le valió a mediados de los 80 para protagonizar su propio juego, una maravilla de jugabilidad que sigue siendo tremendamente popular y muy disfrutable incluso hoy en día.

Curiosamente, hicieras lo que hicieras, casi siempre acababa marcando gol Butragueño, lo que no sabemos si obedecía a la casualidad o a un truco del juego para darle más bombo al bueno de Butragueño por aquello de la licencia a la que había que sacarle partido. Aunque no tenía un modo historia que superar a base de ganar partidos (lo que le hubiera sentado de fábula), sí que era capaz de ofrecer vibrantes partidos para dos jugadores, aspecto este en el que basaba gran parte de su atractivo. Y es que traer a un amigo a casa y desafiarle a una pachanga en la que propinarle una humillante derrota era algo impagable. Por lo demás, habría sido un simple juego más de fútbol de no ser por la grandísima recreativa que adapta de forma más oficiosa que oficial, y es que la sombra de *Tehkan World Cup* es muy alargada como para ignorarla. En una época en la que las recreativas jugaban literalmente en otra liga y su calidad no tenía parangón posible, el poder jugar en casa a una imitación tan decente como esta era todo un regalo. De nuevo nuestro Spectrum nos demostraba una vez más de lo que era capaz , y nos hacía preguntarnos hasta cuándo sería capaz de seguir ofreciéndonos joyas como esta.

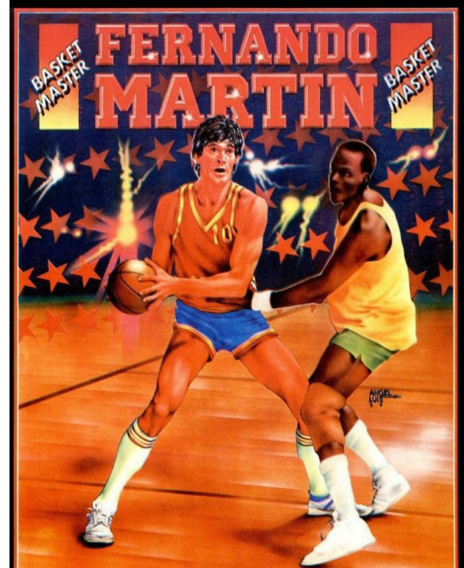
La versión para nuestro querido Spectrum era incluso superior en más de un aspecto a las de ordenadores en teoría más potentes, me sigue pareciendo la más jugable de todas y sigue siendo uno de sus juegos más emblemáticos y representativos. Aprenderse las rutinas para engañar al portero era relativamente fácil, pero sigue siendo sorprendente cómo un ordenador con una memoria tan limitada como el Spectrum era capaz de poner en pantalla la dinámica de un partido de fútbol con esta eficacia y solvencia, lo que pone de manifiesto además el impresionante trabajo que llevaron a cabo en Topo Soft.

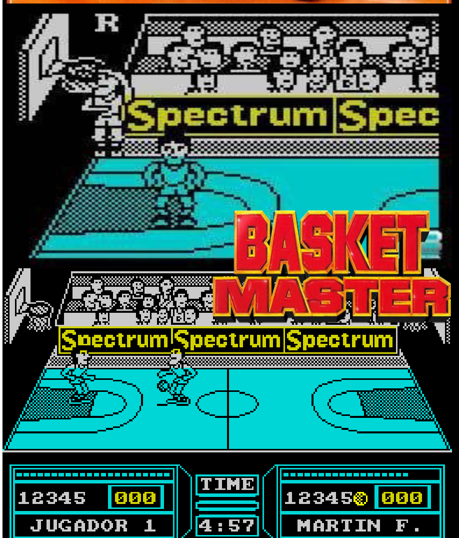
Los incondicionales del Real Madrid lo disfrutaron el doble por aquella época, ya que el estandarte del juego no era otro que la gran estrella del equipo merengue, pero el resto de aficionados al fútbol de toda la geografía española se rindieron ante el poderío de *Emilio Butragueño ¡Futbol!* Y terminaron por adorarlo y disfrutarlo con independencia de afiliaciones deportivas. Es cierto que en su época no tenía demasiados rivales, y es que el fútbol aún estaba lejos de ser el deporte rey de los videojuegos, curiosamente y a excepción de tres o cuatro juegos de fútbol ingleses que se dejaban caer por estas tierras de vez en cuando, no había mucho donde elegir. *Match Day y Match Day II* seguían siendo el referente en cuanto a juegos de fútbol se trataba, y abrirse camino en un mundillo tan reducido y monopolizado en aquellos tiempos no era tarea fácil. *Emilio Butragueño ¡Futbol!* Lo logró. Y vaya si lo hizo. Como rezaba el slogan publicitario de los anuncios a doble página que se podían ver en las revistas de la época (*Micro Hobby y Micromania*), el juego consiguió colocar más de 40.000 copias en las dos primeras semanas de su estreno en todo el país. Cifras absolutamente espectaculares para aquellos días, una auténtica locura y un fenómeno que vino para quedarse.

Si nunca lo has jugado no sabes lo que te estás perdiendo, y si le echaste muchas horas quizá vaya siendo hora de que dejes ya el FIFA o el PRO y recuerdes cómo eran los juegos de fútbol realmente divertidos. A Butragueño aún le quedarían muchos goles por marcar, y muchos partidos por jugar antes de ser eclipsado y sustituido por un jovencísimo Raúl González Blanco que vino a recoger su testigo como leyenda del Real Madrid y de la Selección. Pero esa, es otra historia...







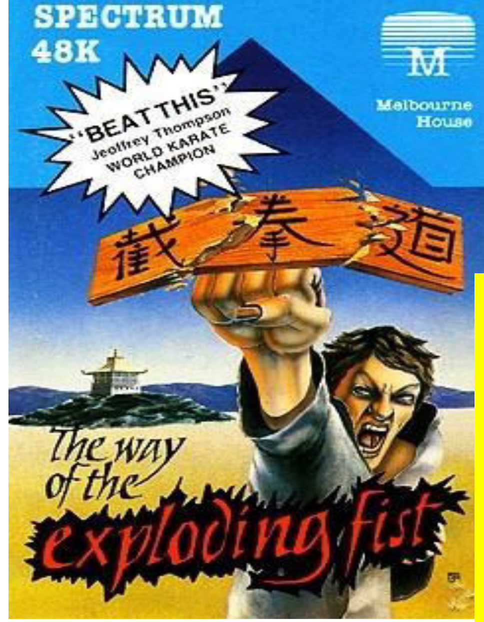


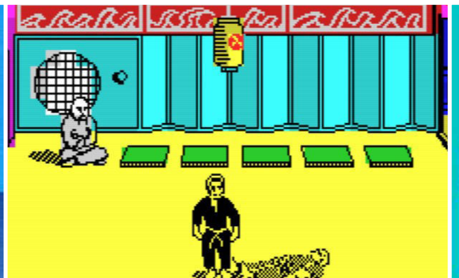
No me importa en absoluto reconocer que *Fernando Martín Basket Master* sigue siendo el mejor juego de baloncesto al que he jugado jamás. No sé si es porque los juegos de basket de nueva generación son tan hiper realistas que ya no me parecen ni un videojuego, o porque el valor sentimental es un extra de serie a tener en cuenta, pero sea como fuere, esta pequeña joya de Dinamic nunca bien ponderada sigue siendo un verdadero pelotazo y un pequeño pedazo de la historia del baloncesto en nuestro país y, de paso, de la misma industria del videojuego.

Dos cosas llaman poderosamente la atención de *Fernando Martín Basket Master*: la primera es que hace uso de una licencia atractiva como lo era en aquellos días la del tristemente fallecido Fernando Martín (el que fuera nuestro primer jugador en la NBA, mucho antes que Pau Gasol, Ricky Rubio y compañía, aunque por desgracia y a diferencia de los anteriores, no tuvo suerte allí), adelantándose a su tiempo de manera revolucionaria con una tendencia que hoy en día nos parece muy normal, como es la de hacerse con la imagen de un deportista famoso como reclamo. Acabamos de verlo en la página anterior con Emilio Butragueño en el terreno del deporte rey. Y en segundo lugar, tiene una jugabilidad por la que no parecen pasar los años: como te digo, sigue siendo el juego de basket "uno contra uno" más divertido y adictivo al que he jugado. Evidentemente y debido a cuestiones técnicas y de limitaciones de memoria, una vez descartada la posibilidad de intentar poner en movimiento a dos equipos completos de jugadores de baloncesto, el magnífico equipo artístico y humano de Dinamic optó por recurrir a la fórmula del *one on one* o "uno contra uno", como hemos señalado más arriba, haciendo posible que tan solo dos jugadores acaparasen todo el protagonismo y trasladaran la emoción del baloncesto hasta la pantalla de tu televisor. El objetivo aquí no era pasarle la pelota a nadie, ni hacer complicadas fintas ni planificar elaboradas jugadas de equipo, se trataba directamente de entrar a canasta y hacer un mate (mi opción favorita por encima de todas las demás) o bien probar suerte lanzando desde lejos o desde un poco más cerca intentando que la bola entrara. Esto último dependía un poco más de la suerte que de otra cosa, pero merecía la pena seguir intentándolo una y otra vez. Una vez que nuestra posesión de la pelota terminaba, era el turno de robarle la bola al rival, lo que no siempre acababa bien porque te podían pitar falta personal si arrimábamos demasiado el codo, o bien porque el rival nos esquivaba que daba gusto y solía dejarnos atrás con un pasmo de narices.

El marcador solía estar siempre bastante igualado casi hasta el final, lo que hacía más necesaria que nunca la épica de la remontada y el no descuidarse ni un solo segundo. Era normal estar siempre un par de puntos por encima o por debajo del marcador, lo que te obligaba a emplearte a fondo y sudar (literalmente) la camiseta hasta el pitido final del árbitro.

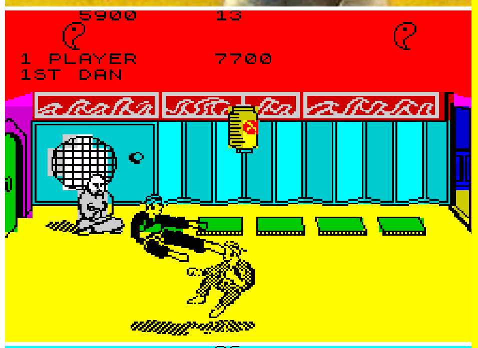
Jamás tan poco dio unos resultados tan buenos, sigue siendo impresionante cómo supieron y pudieron exprimir un Spectrum para ofrecer un juego tan bueno y tan divertido como este, lo echo de menos y de vez en cuando necesito volver a él y rescatarlo mediante la emulación. Marcó un antes y un después en la historia de los videojuegos deportivos y por extensión de la industria en general. Descansa en paz, Fernando Martín. Detrás dejaste un gran legado deportivo y un juegazo que no hace más que crecer con el paso del tiempo. No es la nostalgia (que también) la que me hace hablar, es que el juego era realmente así de bueno. El Spectrum tuvo muy pocos juegos de baloncesto, pero este fue y siempre será el mejor con diferencia.







¿Quién dijo que el Spectrum no era capaz de mover grandes juegos de lucha? Quizá no pudiera tirar de ciertos juegos más elaborados, pero tiene tantas joyas entre las filas de su catálogo que tampoco se echaron en falta más cosas. *The Way of the Exploding Fist* ("El FIST" para los amigos) era uno de esos juegos asombrosos que te dolía dejar en el olvido cuando decidiste (erróneamente) dejar atrás tu Spectrum y dar el salto al mundo de las consolas. Afortunadamente años después, y tras haber madurado un poco (tampoco demasiado), nos dimos cuenta de que para avanzar a menudo es necesario retroceder, y debido a esto nunca es tarde para echar la vista atrás y recuperar las viejas glorias. Ser aficionado a los grandes videojuegos de hoy en día no está reñido con saber apreciar y valorar viejas obras de arte como este *Way of the Exploding Fist.*



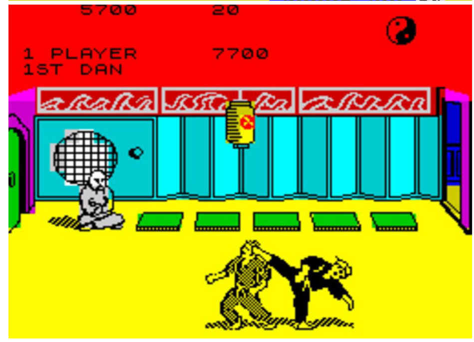
Tanto si lo jugaste en su momento como si llegas a él a través de un emulador en tiempos modernos, descubrirás que se trata de un juego lleno de posibilidades en el que prima la destreza y la habilidad real en el combate por encima de la rudimentaria técnica de machacar botones a tontas y a locas. Para vencer en *Fist* deberás calcular con precisión cómo, cuándo y dónde golpear a tu oponente. No solo es el mejor juego de kárate al que haya jugado, por extensión es también uno de los mejores juegos de lucha que he tenido la suerte de probar. Además los enemigos hacen gala de una inteligencia artificial asombrosa: si abusas mucho de un determinado tipo de golpe, aprenderán a cubrirse cada vez más rápido y mejor, lo que hará cada vez más difícil vencer en los sucesivos combates. Por este motivo y muchos más te parecerá mentira estar ante un juego programado para una plataforma de tan solo 8 bits, pero al fin y al cabo de eso trata esta revista sobre juegos del ZX Spectrum, si algo tienen en común la gran mayoría de juegos analizados en este primer número es que daban la sensación de correr en un ordenador que tuviera bastantes más de 8 bits. *The Way of the Exploding Fist* es una pequeña obra de arte que no debes perderte.

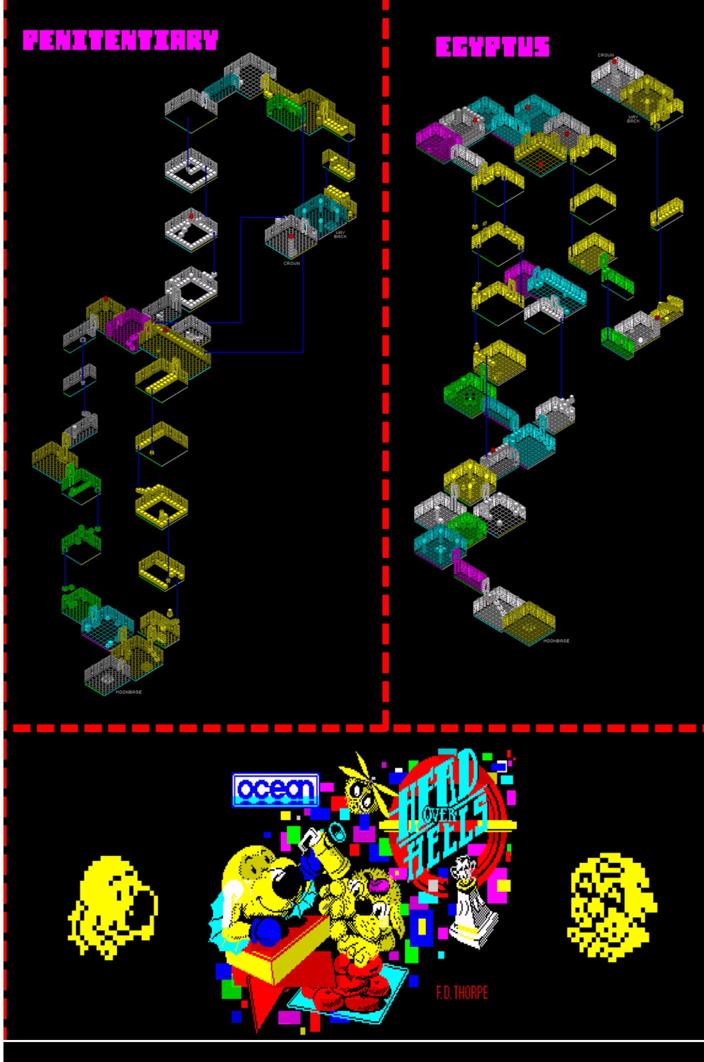


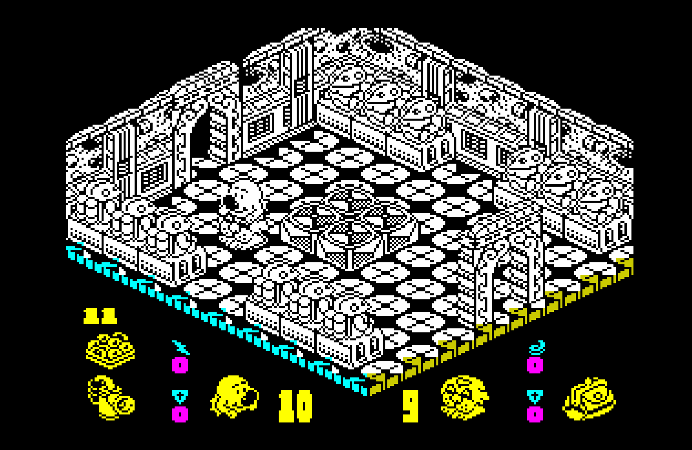
Sus gráficos están muy por encima de la media de un juego de Spectrum, siguen siendo impresionantes y se mueven con una fluidez y una agilidad sorprendente. Son, indudablemente, uno de sus puntos más fuertes y más atractivos. Literalmente entraban por el ojo, y no era raro que escogiéramos este juego para cargarlo en nuestro Spectrum cuando invitábamos a alguien a casa a quien queríamos impresionar. No conozco a una sola persona que no haya jugado al *The Way of the Exploding Fist* que no se haya enamorado de él al instante: probarlo es desearlo. Curiosamente y como decíamos al abrir este artículo más arriba, parecía muy difícil que un Spectrum pudiera mover con soltura un juego de lucha con credibilidad y eficacia, y sin embargo, no solo nos encontramos con que tuvo un número importante de juegos de lucha sino que además la mayoría estaban entre el notable y el sobresaliente (*Barbarian,* el primer *Street Fighter, The Way of the Exploding Fist…*). Este juego era, muy posiblemente, uno de los mejores de su género.

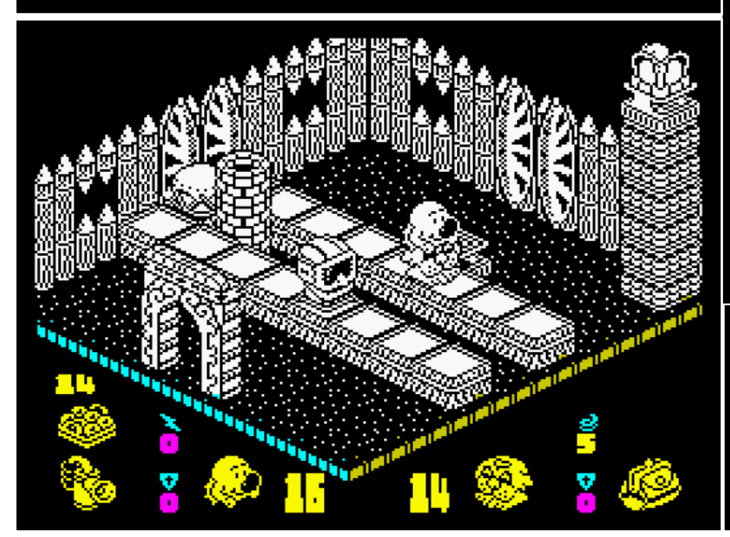


A diferencia de otros juegos de lucha de corte similar para el ordenador de Sinclair, en *The Way of the Exploding Fist* no servía de nada machacar el joystick ni pulsar botones para pegar más fuerte que el contrario, como ya hemos señalado anteriormente aquí se trata más de estrategia y de usar la cabeza que de otra cosa. Golpear a tontas y locas no sirve para nada en este juego, y la curva de dificultad es, de paso, una de las más conseguidas que he podido probar en un videojuego, haciendo que la progresión entre los primeros combates y los últimos sea un camino largo, escalonado y hasta cierto punto tortuoso. Derrotar a los primeros rivales (*Primer Dan, Segundo Dan y Tercer Dan*) es relativamente sencillo, pero pronto descubriremos que la cosa se complica y que no es tan fácil puntuar como pensábamos. Los oponentes más diestros se cubren con rapidez y parecen leernos la mente adelantándose a todos nuestros puñetazos y patadas, lo que hace que progresivamente sea más duro conectar un golpe contundente. Por el contrario, cubrirse es cada vez más difícil (y hasta cierto punto inútil) porque nuestros rivales son cada vez más rápidos. Todo esto metido en un programa de 8 bits y un ordenador de 48k es algo que hoy en día me siguen haciendo preguntarme dónde estaba el truco y hasta dónde se puede llegar sabiendo exprimir los recursos (aparentemente ilimitados) de la imaginación de unos buenos programadores. *The Way of the Exploding Fist* es un diez redondo sin paliativos.

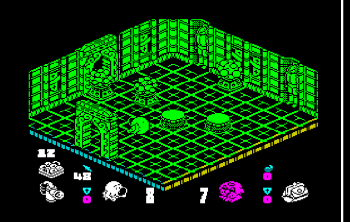


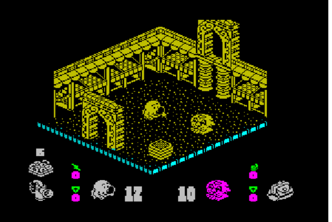




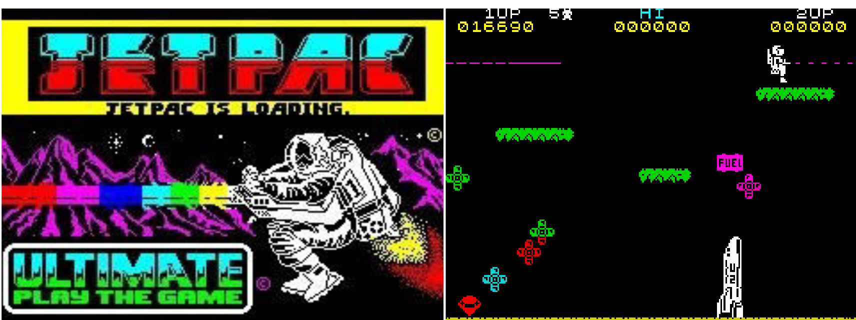


Jon Ritman es un genio, eso a estas alturas lo sabe hasta alguien que jamás haya jugado a ninguno de sus juegos y es posiblemente una de las frases más repetidas de la historia. Lo que no deja de ser cierto es que para comprobar porqué era (y es) un genio, lo mejor es acercarse a cualquiera de sus míticos juegos y comprobarlo de primera mano. Muy recordado por el *Batman* del que tanto hemos hablado, quizá consiguiera con este *Head Over Heels* su mejor obra, o al menos la más redonda y pulida, equilibrada y comercial de todas las que programó. Sus dos protagonistas tienen un carisma indiscutiblemente ochentero y mítico, y el juego es una extraña mezcla entre plataformas con pinceladas de exploración, aventura y resolución de puzles que arroja como resultado final un producto único e inolvidable. Su recordada perspectiva isométrica (algo muy de los 80 y que definió a algunos de sus mejores títulos de aquella época) nos sumerge de cabeza en un mundo poblado por personajes imposibles surgidos de la imaginación de un genio como solamente Jon Ritman era capaz de inventar, (por cierto, ¿era realmente una parodia del Príncipe Carlos de Inglaterra ese personaje orejón que salía por ahí?) su jugabilidad y ambientación te atraparán sin remedio, y aunque no seas capaz de avanzar más allá de las primeras pantallas sin saber muy bien qué hacer a continuación, hay algo en *Head Over Heels* que te mantiene ahí atrapado con ganas de rebanarte los sesos para averiguar cómo avanzar un poco más. Aún recuerdo que dibujaba los mapas del juego con papel y lápiz en un vano esfuerzo por salir de ese laberinto endemoniado y lleno de seres extraños. La idea de tener que acoplarte encima de tu inseparable amigo para poder superar ciertas zonas era absolutamente genial, y muy adelantada a su época. Las revistas míticas de la época ya lo describieron como un gran juego muy avanzado y muy logrado, lo que se ha visto de manera más evidente con el paso de los años: sigue siendo un prodigio técnico y un reto muy disfrutable, si eres capaz de perdonarle esa dificultad extrema tan habitual por otra parte en aquellos viejos tiempos. Los jugadores estaban hechos de otra pasta en esos días, y que conste que esto no es una crítica ni una indirecta para nadie, es una realidad objetiva. Mi torpeza de jugador infantil en aquella mitad de los años 80 me impidió terminar el mapa que tantas veces comencé a dibujar (mal) y que se suponía que me ayudaría a terminar el juego, pero afortunadamente con el paso de las décadas todo ha ido saliendo a la luz y ya es posible encontrar por la red detallados mapeados completos y a todo color, no solo de *Head Over Heels* sino de otros grandes clásicos del Spectrum que resultaban poco menos que imposibles sin un buen mapa. Y con ayuda de estos mapas es como conseguí, por fin, después de más de 30 años y mediante la emulación, avanzar en el juego. Sigo sin poder terminarlo, pero esa es ya otra historia. Eso sí, no cejaré en el empeño, porque si algo tiene *Head Over Heels* es que sabe engancharte y atraparte en sus laberínticas redes. A veces durante más de 30 años, como me pasó a mi. Mira esas capturas de pantalla que adornan esta página y dime que no te entran ganas de adentrarte en sus intrincados niveles y disfrutar del carisma de sus personajes. De acuerdo, quizá seas un poco masoquista y te gustan los juegos difíciles, pero eso no es algo necesariamente malo: demuestra dos cosas por tu parte, que tienes buen gusto y que eres valiente. Si quieres ir a lo fácil, siempre puedes ponerte un juego actual con puntos de guardado automático y cosas así.









Nunca algo tan sencillo proporcionó tanta diversión. Este principio bien podría ser el *leit motiv* de la gran mayoría de las vacas sagradas del Spectrum. Así de simple. Si algo tienen en común grandes títulos inmortales como *Pac-Man, Tetris* o por qué no, este mismo *Jet Pac* de ZX Spectrum, es que agarrándose a un clavo ardiendo de minimalismo sabían sacar un gran partido de donde apenas hay algo. En *Jet Pac* el desarrollo y el concepto del juego es realmente simple: encarnamos a un astronauta que se ha quedado extraviado y sin combustible para volver a casa. Recolectar el combustible suficiente para reactivar nuestro cohete espacial y salir de ahí no será tarea fácil: estamos rodeados de extrañas formas de vida alienígena que harán lo imposible por acabar con nosotros.

Si tienes la habilidad suficiente para sobrevivir entre estas mareas de enemigos y poder rellenar de combustible tu cohete, podrás decir que eres alguien realmente hábil y pasar a la siguiente pantalla. Yo no recuerdo haber pasado jamás de la quinta o la sexta pantalla, a decir verdad, pero sí recuerdo que fue uno de los muchos juegos de Spectrum a los que dediqué horas muertas en su día y que, muchos años después, a través de la emulación en la Dreamcast (gracias a Dios por el *DreamSpec*, el emulador de ZX Spectrum para la gran consola de 128 bits de Sega que me devolvió años de mi infancia) volví a disfrutar como el primer día. Los juegos buenos y verdaderamente únicos son así, el tiempo no pasa por ellos.

A su genialidad habría que añadir un detalle que lo hace aún más grande, y del que casi nunca se suele hablar: en un alarde de virtuosismo técnico, el joystick responde a nuestro pulso haciendo que nuestro astronauta protagonista salte más o menos alto en función de la fuerza con la que movamos la palanca. Es algo que no he vuelto a ver en muchos años y que para tratarse de aquella época me sigue dejando estupefacto. El control del personaje reacciona como si fuera una extensión de nuestra mano al estímulo del movimiento del joystick: si le das con más fuerza, el cohete vuela más alto, si lo pulsas con suavidad, apenas sube y luego planea dejándose caer levemente. *Jet Pac* es una aventura espacial en toda regla, absolutamente adelantada a su época y plagada de detalles que es capaz de tenerte entretenido durante horas sin darte ni cuenta.

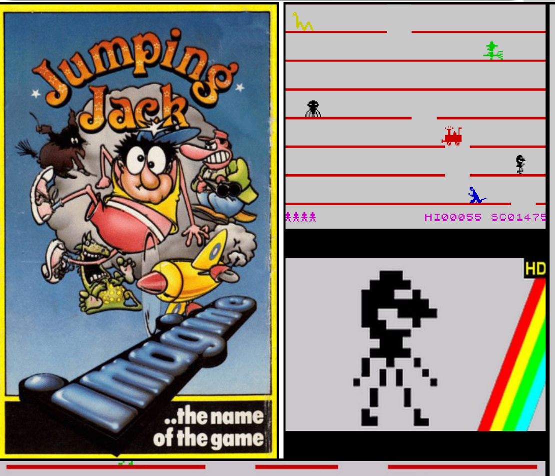
Tuvo un remake en tiempos relativamente recientes (como muchos, muchísimos clásicos del Spectrum, aunque esto sea algo que a veces nos pasa desapercibido) que vino a demostrar lo que ya sospechábamos: todo lo que hizo grande a este clásico inmortal ya estaba presente en su programa original para el viejo 48k de Sinclair, no hacía falta añadirle absolutamente nada más para mejorar la experiencia de juego, entre otras cosas porque eso es imposible. La única forma de hacer más grande este juego es dedicándote a jugarlo en profundidad y echarle horas sin descanso hasta apreciar todas sus cualidades.

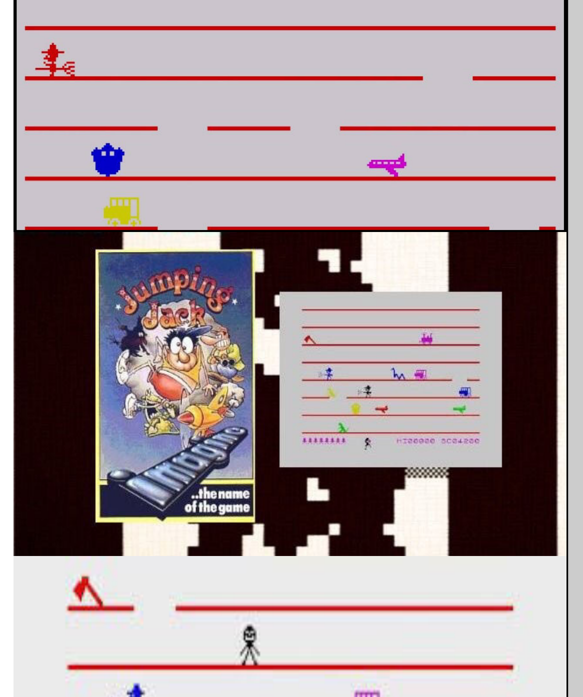
Es duro, es difícil, a veces frustrante, sí, y hasta puede que injusto: ¿por qué aparece justamente ahí un alienígena que me mata cuando estaba a punto de subir a por la lata de combustible?...¡pero si hace un segundo no estaba ahí!... Efectivamente, es lo que tiene *Jet Pac*: sabe jugar contigo y dejarte vendido en el peor momento y cuando menos te lo esperas. Las rutinas de movimiento de los enemigos no son fácilmente predecibles, y es muy frecuente que no te baste con ser rápido, los enemigos se generan de manera casi aleatoria y espontánea y te van a pillar cuando menos te lo esperes. Recolecta las latas de fuel y rellena el cohete para huir hasta la siguiente zona. Parece fácil, se explica de manera sencilla y se ejecuta de forma aún más simple, pero no te equivoques: estás ante uno de los juegos más difíciles (y por extensión adictivos) que jamás vayas a jugar. *Jet Pac* era un grande del ZX Spectrum que a pesar del transcurso de las décadas sigue siendo un reto admirable y que no ha perdido ni un ápice de frescura y descaro. Vuelve a probarlo y comprueba quién ha envejecido peor.













¿Cómo era aquello de "...*más alta será la caída*"?. Algo así debieron de pergeñar en *Imagine Software* allá por 1983 cuando se les ocurrió la brillante idea de hacer que un simple monigote dando saltos sobre una serie de líneas paralelas fuera la base para programar un juego. Que ese juego sea una genialidad y un producto enormemente adictivo, redondo y mítico a pesar de contar con unas mecánicas y una factura técnica tan absolutamente rudimentarias es algo que muy posiblemente no se esperaban ni sus mismos programadores. El caso es que *Jumping Jack* era y sigue siendo un juegazo como la copa de un pino, y está hecho con palotes y rayas. Y poco más. Lo que viene a demostrar una vez más que en esto de los videojuegos, muchas veces "menos es más", por lo menos en cuanto a mecánicas y sistemas de juego se refiere. En realidad, el objetivo del juego se reduce a saltar pulsando un botón para lograr llegar hasta el techo de cada pantalla sin caerse ni morir atrapado por los numerosos enemigos que pululan a sus anchas por las distintas zonas o sectores en que queda dividida la pantalla. Parece sencillo en principio, pero la cosa se va complicando de forma paulatina y casi sin darnos cuenta pasaremos de aquello de "las primeras fases me las paso con una venda en los ojos" a aquello otro de "esto no se lo pasa ni el tío que hizo el juego". Así es *Jumping Jack*, sencillo en su planteamiento pero difícil en su desempeño, minimalista pero precioso y elegante, gracioso pero serio cuando acaban con tus vidas y tu paciencia: como vemos, una constante dicotomía que nos hace estar (en más de un sentido) en la cuerda floja y a punto de dar un traspiés para caer en el vacío. ¿Es *Jumping Jack* una genialidad o una tomadura de pelo? Sin duda no faltarán quienes apoyen rotundamente una u otra postura a favor, y tal y como señalábamos anteriormente al hablar de *Bruce Lee*, en este juego resulta complicado separar lo cómico de lo serio, la genialidad de la burla al jugador. Lo único que puede deshacer el empate y hablar por sí mismo es su jugabilidad y su nivel de adicción: si te gusta y te divierte, es bueno. Así de simple. No tiene demasiado sentido pedirle más a un juego y desde luego no creo que nadie se pueda tomar demasiado en serio este *Jumping Jack* que, eso sí que hay que reconocérselo, supo engancharnos y mantenernos pegados al joystick haciéndonos creer que esta vez (y solo por esta vez), era posible llegar más alto que en la partida anterior. Una partida más y me acuesto...Y así hasta las tres de la mañana.

¿Está mal hecho a propósito o es una apuesta personal por un estilo gamberro y desenfadado? Bien, cada uno puede opinar lo que quiera, pero si nos atenemos al dicho popular de "*nunca juzgues un libro por su portada*", quizá el aspecto estético del juego no sea lo más importante, y al fin y al cabo lo que hay que pedirle a un videojuego (ya sea de Spectrum o de PlayStation 4) es que te divierta. Si no, mal vamos. De acuerdo, sus gráficos dan pena, risa y vergüenza, pero no puedes dejar de jugar. ¿Esto hace que *Jumping Jack* sea un juego menor o peor que un *God of War*, por poner un ejemplo? Pues depende, porque yo por lo menos a veces me canso de pegar cadenazos y derrotar a monstruos tremebundos que ocupan toda la pantalla y parte de otra con su grandeza y su exuberancia gráfica, pero en cambio echo en falta sentir esa sensación de diversión inmediata que juegos como *Jumping Jack* o *Frogger* (por cierto, a nadie se le escapan las numerosas similitudes que existen entre estos dos títulos, al menos en cuanto a desarrollo y mecánicas elementales) me proporcionaban.

Es la demostración de que lo retro no está reñido con la grandeza ni con la diversión: pocas veces un juego tan "feo" estéticamente resultó tan agradable y divertido de jugar. Tienes que probarlo, te quedarás atrapado en su red para siempre. No pierdes nada, y si no te gusta, siempre puedes darle al *reset* y volver a escribir aquello de J (Load) "" y probar suerte con cualquier otro juego. Tú hazme caso de todas formas y apúntate en la lista este *Jumping Jack*: te va a gustar. Y demostrará mi teoría de que un juegazo magnífico no tiene porqué deslumbrarte con su técnica y sus gráficos: hay días en que lo único que te apetece es jugar a esto.

El que para mí siempre fue el juego “no oficial” de la película “*El Nombre de la Rosa*” (es evidente), es también uno de los juegos españoles para el Spectrum más reconocidos internacionalmente y uno de los que siempre aparecen, antes o después, a la hora de confeccionar las listas de favoritos, por un motivo u otro. Cuenta hasta con una tirada limitada de sellos emitida por la oficina de moneda y timbre conmemorando su aparición en el mercado, cosa que evidentemente no está a la altura de cualquier videojuego. Se adelantó a su época en muchos, muchos años, su factura técnica es absolutamente brillante y difícil de creer aún hoy en día, y aunque los pobres mortales que nos quedamos con el Spectrum de 48k en su día no pudimos jugarlo hasta años después (sólo funcionaba en 128k por motivos evidentes de capacidad técnica y de uso de memoria), *La Abadía del Crimen* es y seguirá siendo una joya imperecedera, una obra maestra del videojuego y del arte de la programación como no se ha visto nunca con anterioridad y como nadie supo hacerlo fuera de nuestras fronteras. No es orgullo patrio (que también), es un hecho consumado: estamos ante uno de los mejores juegos para el Spectrum que jamás se hayan hecho. Es enorme, requiere paciencia, tiempo y el uso del sigilo, la infiltración y la inteligencia, pero es, ante todo, una obra de arte que hace subir de categoría al medio al que pertenece: los videojuegos empezaron a ser algo más respetados y un producto de consumo dirigido a un sector de aficionados más maduro y adulto, en parte gracias a juegos como este que empezaron a romper e invertir la tendencia. Perderse en sus entramados escenarios góticos resultaba desesperadamente común y sencillo, por lo que se hacía imprescindible dibujar un mapa (tirando de lápiz y papel y haciendo un trabajo más o menos decente) y tener ciertas habilidades de dibujante aficionado para aclararte un poco y poder avanzar. No era tarea sencilla, y es que si de algo podían presumir en Opera Soft era de que consiguieron crear uno de los juegos con un mapeado más extenso y bien planeado que se recuerdan. Que todo aquello cupiera en la memoria de un Spectrum era aún más asombroso. La trama seguía prácticamente al pie de la letra la línea argumental que ya todos conocemos por la novela de *Umberto Eco* o por la película con *Sean Connery* como el astuto y mordaz *Fray Guillermo de Baskerville*, ya os decimos que en realidad se trata del juego “no oficial” de la película *El nombre de la Rosa* (o la novela), por lo que aquí lo que primaba era la inteligencia y la paciencia a la hora de resolver el misterio de los asesinatos que se sucedían en el interior de la Abadía. Sigue siendo una gloria de juego, aunque evidentemente hay que saber perdonarle sus limitaciones y sus peculiaridades y tener más paciencia que el Santo Job, porque si eres de los que le gustan los juegos de acción inmediata aquí te vas a aburrir como una ostra. No es un juego para todo el mundo, aviso. E incluso aunque sepas apreciarlo hay veces que su pausado desarrollo y los parones obligatorios (hay zonas inaccesibles a determinadas horas del día, por ejemplo, y te tocará esperar a que pase el tiempo) te pueden echar para atrás. Con todo, una absoluta maravilla.









A menudo se le achaca al ZX Spectrum y en concreto a muchos de sus juegos (con bastante ligereza) el hecho de tener una dificultad muy elevada y por ello ser poco jugables, o debido a esto tratarse de algo negativo, cuando lo cierto es que yo siempre lo he visto justamente al contrario. Es cierto que muchos de sus juegos eran desproporcionadamente difíciles, y este *Manic Miner* es un claro exponente, pero no es menos cierto que una vez que dominabas el juego y aprendías las rutinas y las mecánicas de turno, la sensación de recompensa era grandiosa, y eso es algo que se está perdiendo en los juegos actuales.

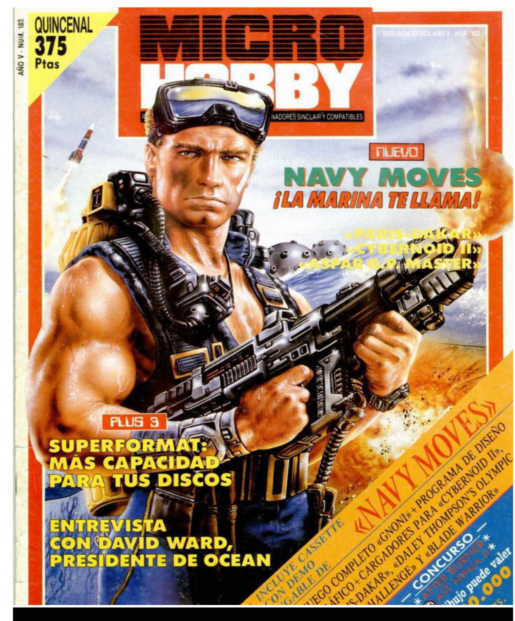
Su nombre aparece como sinónimo de difícil en algunos diccionarios. Toda una leyenda de los videojuegos retro, ***Manic Miner*** tiene todo lo que debe tener un juego para ser redondo y mantenerte enganchado hasta superar todas sus fases, llevando hasta el extremo la técnica de ensayo-error y obligándote a memorizar cada salto, calculando cada movimiento a la perfección si no quieres perder una vida. Aquí los fallos se pagan caros, nunca aquella frase de "a vida o muerte" tuvo más sentido en un juego de plataformas.

Manic Miner pone a prueba tus reflejos y tu paciencia como muy pocos videojuegos han sabido o han podido hacerlo: gritarás, maldecirás, blasfemarás y sentirás ganas de tirar el joystick por la ventana, pero una cosa es segura: te lo pasarás bomba mientras lo juegas. Todo está en tu contra en *Manic Miner*: todo lo que se mueve quiere comerte o matarte, hasta el suelo que pisas se va cayendo, y en un refinamiento definitivo de crueldad por parte de su programador (algunos dirían que más que crueldad era enfermedad mental), el oxígeno que respiras es limitado, algo que no debería sorprenderte porque encarnas a un minero. Así que, cuando hasta el tiempo está en tu contra ya no solo se trata de calcular bien los saltos y recoger las llaves diseminadas por la pantalla para acceder al siguiente nivel, además deberás hacerlo rápido. Muy rápido. ¿Difícil? Desde luego. ¿Bueno? No, no es bueno. Es buenísimo.



Manic Miner es el perfecto exponente de un tipo de videojuego que hoy en día sería inviable, es una *rara avis* que para la generación actual de jugadores que se han criado con juegos en los que la barra de salud se regenera sola automáticamente, y en los que un punto de guardado automático te salva el pellejo cada dos por tres, hacen impensable atreverse con un reto de semejantes proporciones. El Minero Willy (que a la postre protagonizaría más juegos de corte similar) nos demuestra aquí a base de morir mil veces, que la dificultad no siempre está reñida con la adicción ni con ofrecer un producto redondo. *Manic Miner* es difícil, sí, tremendamente exigente, pero es a la vez un juego extremadamente adictivo que aunque se ría en tu cara y te haga morir mil veces, te seguirá llamando y deberás volver a él de vez en cuando para demostrarte que sigues en forma. Posiblemente ningún jugador actual sería capaz de superar sus primeras pantallas, lo que abre un debate que prefiero no menear para que no huela. Los que lo disfrutamos (y lo padecimos) en nuestra infancia, sabemos que *Manic Miner* es, ante todo, una

















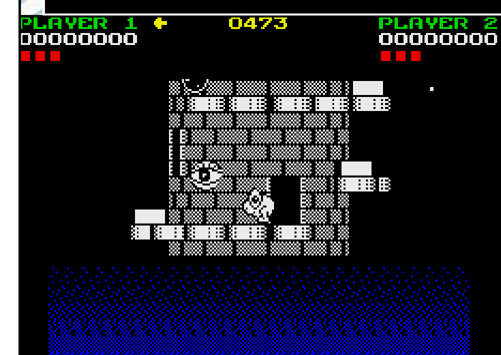
Si no compraste en su día la *Micro Hobby* de la foto que ilustra este artículo es porque, una de dos, o no tenías 375 pesetas ese mes y te quedaste sin una de las mejores revistas de la historia de los videojuegos, o bien no habías nacido aún, en cuyo caso ahora debes tener una edad envidiable. El caso es que Micro Hobby supo poner en portada uno de los mejores juegos jamás programados para el Spectrum, y de paso llevarse el gato al agua ofreciendo una exclusiva demo en su mítica cinta de cassette con juegos, trucos y demos promocionales. No era casualidad: aún en una época en la que salían (literalmente) decenas de juegazos cada mes, la elección de *Navy Moves* como portada de aquél mítico número estaba más que justificada. Aparte de ser un juego español, y por ello doblemente apreciado por estas tierras, *Navy Moves* vino a demostrar que aquello de "segundas partes nunca fueron buenas" es un mito que en los videojuegos, al menos, casi nunca se cumple: superando en todo a su legendario predecesor *Army Moves*, otro título colosal, *Navy Moves* era un prodigio visual y tecnológico que exprimía la pobre memoria y las limitadas capacidades del Spectrum de una forma increíble y difícilmente comprensible aún hoy en día. Una mezcla explosiva de infiltración, plataformas, disparos y aventura. Ante todo aventura en estado puro y servida en formato de lujo: pocas veces se recuerda un lanzamiento más acompañado de accesorios, encartes, posters, documentación exclusiva, bocetos e ilustraciones inéditas y todo tipo de complementos en un estuche de coleccionista que venía a redondear un producto absolutamente genial. Es mítico. Tiene de todo y todo está muy bien hecho, desde el concepto y el guión del juego, la planificación de cada fase, el diseño gráfico, la jugabilidad (más accesible que en su exigente precuela pero aún así, todavía muy difícil) y hasta el arte conceptual del juego: esa mítica ilustración de la carátula con *Arnold Schwarzennegger* camuflado e infiltrado de forma más oficiosa que oficial y difícilmente disimulable se ha quedado como estandarte de toda una generación de juegos míticos. Abanderado de los juegos españoles de su generación, *Navy Moves* se adelantó a su época varios lustros, ya que ponía en pantalla elementos que muchos años después el mundo contemplaría asombrado con la llegada del *Metal Gear Solid* de *Kojima* para *PlayStation*, por ejemplo, u otros grandes juegos que reciclan ideas y conceptos que ya aparecían aquí mucho tiempo atrás.

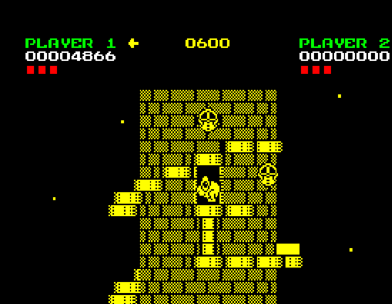
Como decíamos más arriba, la documentación que acompañaba al juego estaba totalmente cuidada y era un aliciente más para adquirir el producto de forma legal, nadie en su sano juicio querría perderse semejante paquete repleto de extras en formato físico que redondeaban la experiencia que ofrecía el juego trascendiendo a lo que se narraba en la pantalla. Y centrándonos en el juego en sí, recodar su magnífica jugabilidad, sus espectaculares y coloridos gráficos (entendiendo las limitaciones del Spectrum, por supuesto) y su enorme variedad de situaciones y estilos de juego: desde la fase inicial de infiltración a bordo de una *zodiac* en la que debíamos saltar esquivando unas minas, hasta la fase de submarinismo en la que armados con un arpón debíamos eliminar a unos fieros tiburones que querían darse un festín con nuestros huesos. Una vez a bordo del submarino enemigo, la cosa se calentaba y la temperatura subía que daba gusto: era la hora de darle gusto al gatillo y no dejar títere con cabeza. Y después, tocaba salir pitando de allí antes de que la cosa se pusiera aún peor. Un juegazo redondo ante el que se rindieron público y crítica (tanto local como extranjera) de forma unánime, y un exponente perfecto de que una época tocaba a su fin y empezaba otra llena de grandeza y expectativas. De alguna forma, *Navy Moves* fue la despedida de una era de inocencia, y la entrada por la puerta grande de un nuevo tipo de videojuego, uno basado en propuestas más ambiciosas y dirigido a un público que al igual que la industria, también iba madurando y creciendo al mismo tiempo y demandaba juegos cada vez más elaborados y con un tono más adulto.

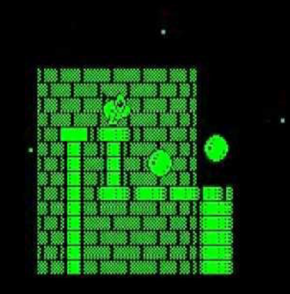
Si ya hablábamos con anterioridad de la importancia de subir y subir hasta llegar a lo más alto en Jumping Jack, ahora seguimos con el mismo concepto pero dándole otra vuelta de tuerca a la misma idea:

Nebulus, de Hewson, era una maravilla de jugabilidad y adicción dotada de un nivel de dificultad que te obligaba a calcular al instante tu próximo movimiento si no querías morir en menos que canta un gallo. Controlando a un carismático personajillo debíamos subir hasta lo más alto de unas torres plantadas con una disposición circular que iban rotando para poder encontrar ese oportuno hueco que nos permitía seguir ascendiendo hasta la cúspide de cada escenario, tarea nada sencilla porque, entre otras cosas, los numerosos enemigos que frecuentan las escaleras de cada rampa circular no pararán hasta acabar con nosotros, y el mero hecho de encontrar la puerta, la plataforma elevadora o el hueco que nos permita seguir accediendo a las zonas superiores es ya de por sí una tarea harto complicada. Un clásico injustamente olvidado y que, al menos para mi, está a la altura de otros grandes del género como *Q*Bert* o *Mr. Driller*: juegos de apariencia inocente pero realmente adictivos.





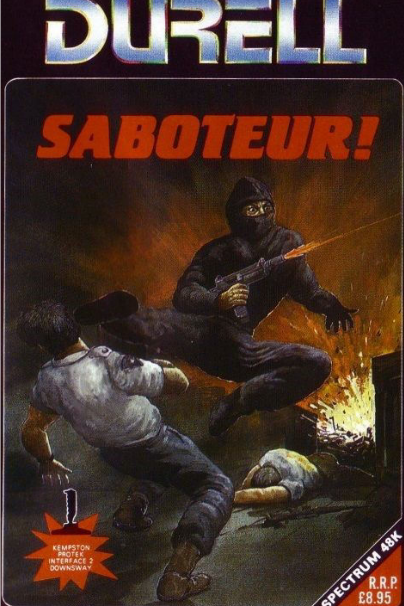




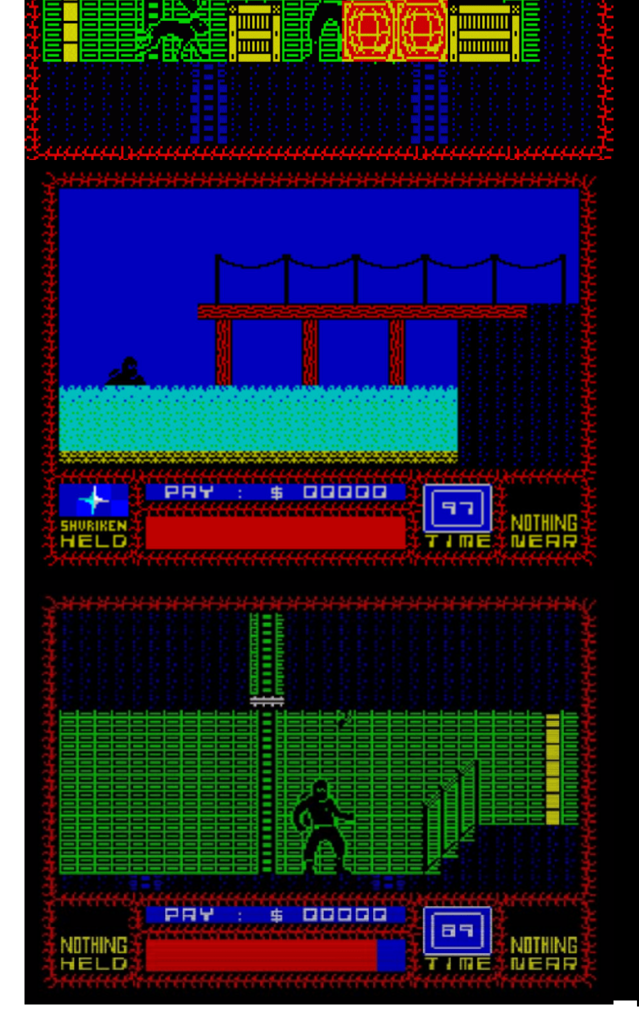
Nebulus te obliga a usar tu materia gris y a estrujarte las neuronas más allá de lo que desearías en un principio, pues a veces es frecuente quedarte atascado y caer en el desánimo pensando que no hay salida…"*¿pero cómo voy a seguir subiendo, si el camino está cortado?*"…Esta y otras preguntas similares cruzarán tu mente a la velocidad del rayo mientras te desesperas dando vueltas en busca de ese hueco diminuto o esa plataforma elevadora que te permita seguir subiendo y salvar el pellejo por milímetros. *Nebulus* no te da descanso, aquí no vale pararse a pensar más de cinco segundos, entre otras cosas y para más inri porque el nivel del agua va subiendo y no te quedará otra que hacerlo todo muy rápido o morirás ahogado. Será el instinto lo que te conducirá hasta la salida y a la supervivencia, más allá del ensayo-error sin sentido que tampoco sirve de mucho, porque aquí priman la lógica y la rapidez, aunque no necesariamente por ese orden. Aunque no lo parezca, siempre hay salida: *Nebulus* es una metáfora de la vida misma, y su elevada dificultad tan típica de los juegos retro no es óbice para rendirse ante un juego genial y una idea revolucionaria. Además, y como mérito añadido a todo lo anteriormente dicho y ya explicado, nos quedamos con la sensación de rotación conseguida gracias a una labor exquisita en la programación del juego, sin *chips FX* ni *modos 7* ni artificios de ningún tipo (ni falta que hacía, oiga), tan solo una labor artesanal y encomiable que nos hacía creer que todo era posible en un Spectrum. Jugar a *Nebulus* es una experiencia agridulce: es tan difícil como extraordinariamente divertido. Nos quedamos con lo segundo.









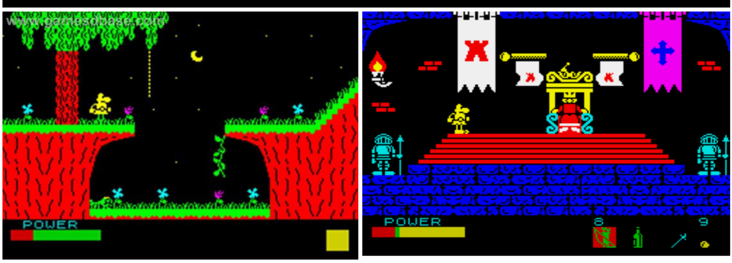


Saboteur es un mito consagrado de la galería de personajes retro que llenaron de alegría las tardes de nuestra infancia y juventud. La infiltración no se inventó con *Metal Gear*, ya existía desde tiempos ancestrales, y el esconderse para pasar desapercibido por encima de entrar a saco pegando tiros ya era un concepto original que la saga *Saboteur* supo explotar como ninguno. Queremos que su ninja protagonista vuelva, y queremos que lo haga en condiciones, con un nuevo juego que explote las posibilidades técnicas de las consolas de nueva generación. Es verdad que a unas malas siempre nos quedará la magnífica obra original de *Clive Townsend*, y esa tercera parte de la que tanto se ha rumoreado durante mucho tiempo y de la que, muy de vez en cuando, nos sigue llegando información con cuentagotas y pantallas de algo que promete bastante.

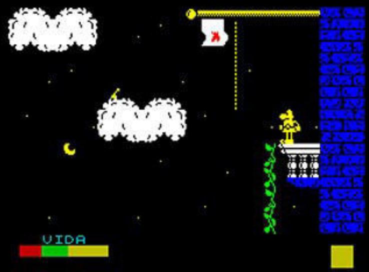
Quizá la época dorada de los ninjas ya quedó atrás, pero un buen juego es siempre un buen juego, y las andanzas de nuestro saboteador favorito siempre serán recordadas con cariño y nostalgia. ¿Qué es lo que hizo grande a *Saboteur*?...Es a la vez uno de los mejores y más sorprendentes juegos de nuestro querido ZX Spectrum, y si lo echamos de menos es debido a su revolucionario concepto del sigilo y la infiltración, el sabotaje industrial y sobre todo y ante todo el carisma de su protagonista. Dos grandes juegos encumbraron la franquicia en los días de apogeo y gloria del Spectrum, y una tercera entrega desarrollada por el mismo autor original de las dos primeras, *Clive Towsend*, lleva ya tiempo rondando por las redes sociales como ya hemos dicho más arriba, y posiblemente incluso ya haya salido para cuando estés leyendo estas líneas. Todo esto devuelve el concepto original del juego y su legado hasta nuestros días, lo que sumado a un remake que se ha visto recientemente en *Nintendo Switch* hace que estemos ante una saga que está lejos de desaparecer y de caer en el olvido. Incluso aunque no hubiera tenido ninguna continuidad, aquí en *Spectrum A Toda Máquina* seguiríamos recordándolo, porque amamos los buenos viejos tiempos y los juegos de otras épocas. *Saboteur* sabía engancharte y meterte de cabeza en su trama con astucia y buen hacer. Hay gente que cree que es un juego lento y aburrido, pero es porque quizá esperaban un juego con un ninja masacrando enemigos a golpe y porrazo de *katana* y *shurikens*, cuando realmente aquí de lo que se trataba era de pasar desapercibido. ¿Podía tal cosa ser divertida, y además en un Spectrum? Desde luego. Si algo tienen en común todos los buenos juegos es que no entienden de modas ni de épocas ni caprichos. Son atemporales, como *Saboteur*: coge el mismo concepto y prácticamente la misma jugabilidad (ya era casi perfecta entonces), dale una capa de chapa y pintura maquillándolo con gráficos de nueva generación, y tendrás un juego actual y absolutamente válido sin haber cambiado prácticamente nada de la fórmula original. Esto demuestra que cuando un juego es bueno de verdad, lo era, lo es, y lo seguirá siendo independientemente de modas, caprichos o relevos generacionales. Vuelve a jugarlo: descubrirás que era aún mejor de lo que recuerdas...





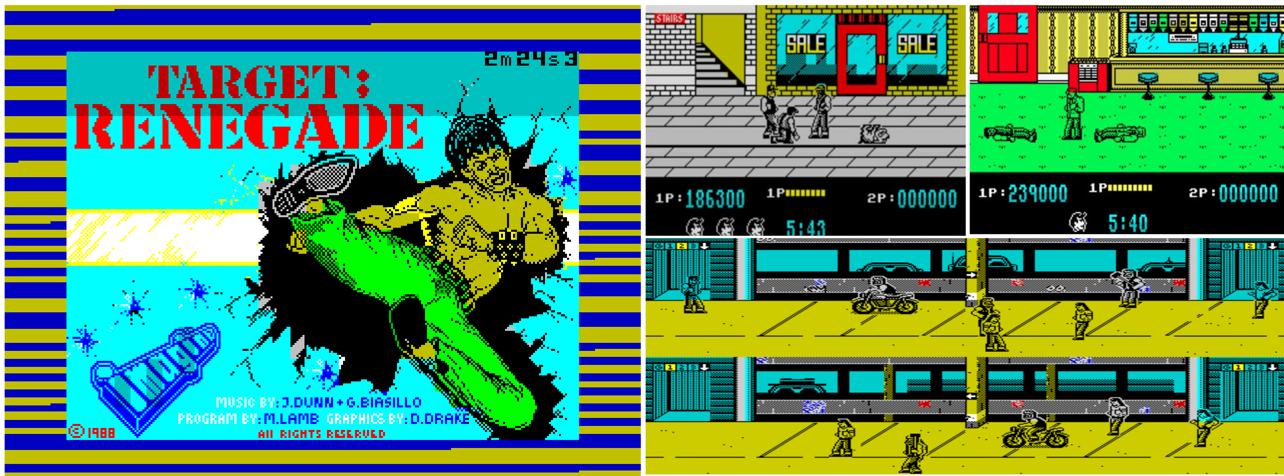






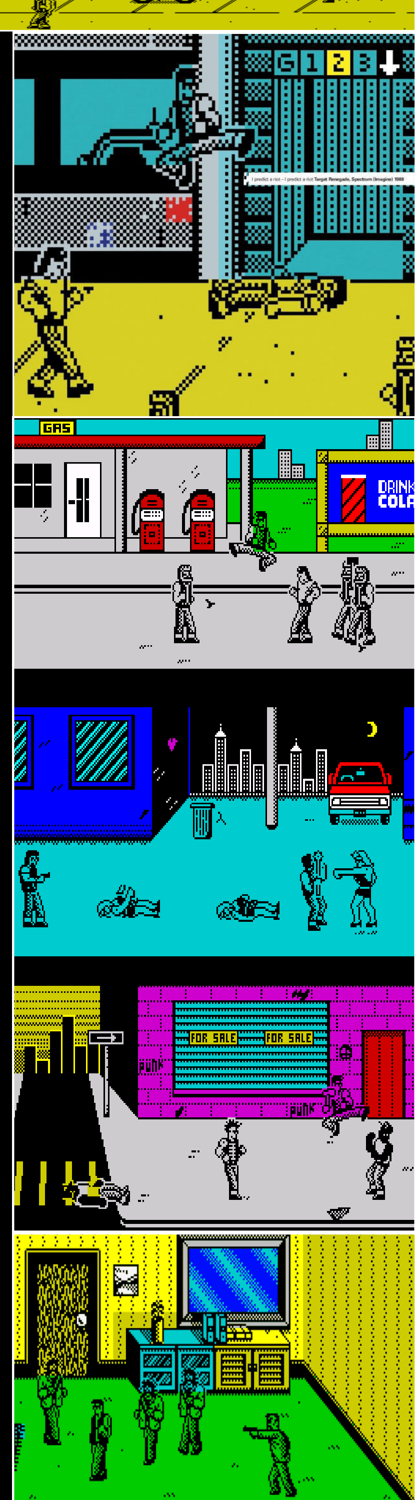


Sir Fred es uno de los héroes patrios dentro del panorama más injustamente olvidados y a la vez uno de los más geniales que se hayan visto, estamos ante un juego absolutamente redondo que tiene, literalmente, de todo: plataformas, acción, duelos, resolución de pequeños puzles, intriga, emoción y todo ello sazonado con una buena dosis de humor (inolvidable ese protagonista narizón que parecía salido de un tebeo de *Jan* o de *Ibáñez*), porque si algo no parecía nuestro héroe, era precisamente eso, un héroe. Y sin embargo estamos ante un personaje con un carisma arrollador y lo más importante, un juego que es toda una joya aún por descubrir para muchos aficionados al medio.
Sigo pensando que *Sir Fred* no recibió todo el mérito que se merece, posiblemente por haber salido en una época en la que la competencia con la gran cantidad de títulos que aparecían cada mes era tremenda, pero desde luego todos los que lo jugaron aún lo recuerdan con cariño y muy probablemente lo habrán revisitado más de una vez. No es por casualidad: lo mires por donde lo mires, *Sir Fred* es enorme y se adelantó muchos años a su tiempo: *Tomb Raider* no inventó nada, *Sir Fred* ya te ofrecía la posibilidad de nadar, saltar en pértiga, columpiarte en una liana y saltar de una a otra, enfrentarte en vibrantes duelos de espada con tus enemigos y (ojo al dato, que vienen curvas) en un ejemplo de genialidad única, te ofrecía la posibilidad de recorrer su extenso mapeado en el orden que quisieras resolviendo las distintas tareas de distintas formas, porque cada vez que lo cargabas generaba los objetos y colocaba a la princesa a rescatar de forma aleatoria. En otras palabras: cada partida era distinta, no hay dos partidas iguales. Era literalmente imposible aburrirse con este juego, entre otras cosas porque en base a su genialidad (y también a su generosidad, porqué no decirlo) tenías juego para rato: si te lo acababas de una manera determinada, al volver a cargarlo la siguiente partida podía ser totalmente diferente, tocaba explorar para encontrar los objetos que te abren el paso a los distintos escenarios. Tiene de todo, y todo está muy bien resuelto. Hay muchos aficionados que lo comparan frecuentemente con el *Livingstone, Supongo*. Posiblemente por su desarrollo y por el hecho de que también se trataba de un juego en el que el protagonista tenía una gran versatilidad y era capaz de hacer muchas cosas diferentes, desde saltar a luchar, correr, nadar o tirar un *bumerang*. *Sir Fred* hacía también de todo y además lo hacía dejándote la agradable sensación de que todo era inocente diversión y que estabas dentro de un juego sin violencia, alegre y en clave de humor. Como hemos apuntado antes, ese tono humorístico es uno de los ingredientes más notables de la fórmula de su éxito, y es que se trata de un héroe que no se toma demasiado en serio ni a sí mismo ni al mundo que le rodea, a pesar de ser absolutamente fiel a su cometido de darlo todo por rescatar a la princesa.
Otra característica muy notable del juego era el nivel de detalle alcanzado en sus gráficos, animaciones y escenarios. No le falta de nada, todo está recreado con un gusto y una atención exquisita por el detalle y los guiños de todo tipo, tanto culturales como estéticos. El uso de las mezclas de color es uno de los mejores y más inteligentes que he visto en un juego de Spectrum, lo que contribuye a que su aspecto visual sea por lo general impecable. Ojo, no es un juego fácil, pero tampoco agobia: la curva y el nivel de dificultad en general es bastante aceptable, y lejos de suponer un reto insuperable es una experiencia de lo más placentera y divertida aunque exigente. Muy en la línea de nuestra galería de héroes nacionales como *Súper López*, *El Capitán Hispania* o *Mortadelo y Filemón*, nuestro "Capitán Trueno" rechoncho y narizón seguirá siendo uno de los protagonistas más queridos y recordados de la historia del software español.



Muchos coincidirán conmigo si os digo que *Target Renegade* fue el mejor juego beat'em up que tuvo el Spectrum. Así de sencillo. Por supuesto nuestro querido "gomas" contaba con grandes exponentes del género en su catálogo, pero *Target Renegade* tenía algo que lo hacía especial: su imbatible jugabilidad. No busques nada igual en un ordenador de 8 bits porque es imposible. Sus gráficos eran espectaculares para el estándar de la época, en el apartado sonoro nos encontrábamos con efectos de sonido bastante logrados, pero si por algo brillaba y despuntaba este juego sobre todos los demás era por su jugabilidad y adicción, algo digno de admiración en un juego de 8 bits. Retrocedamos en el tiempo unos cuantos años (bastantes) hasta los tiempos del glorioso ZX Spectrum cuando estaba en su apogeo y recibía decenas de títulos cada mes, para traer de vuelta todo un clásico imperecedero. ***Target Renegade*** y sus dos partes, *Renegade* (el que inició la mítica trilogía) y *Renegade III* (bastante olvidable, seamos sinceros). Sin embargo, al igual que sucede en muchas trilogías el segundo capítulo es el mejor, aquí ocurre exactamente esto: *Target Renegade* condensa, resume y amplía al mismo tiempo lo mejor de las otras entregas: acción rápida y frenéticas peleas contra pandillas de maleantes que harán lo imposible por frenar nuestro avance. Prácticamente todo lo que muchos años pudimos ver con posterioridad en los grandes juegos del género ya está presente aquí: ¿recuerdas la fase del metro en *Final Fight*? Pues ese mismo escenario con leves modificaciones aquí ya aparecía. ¿Enemigos con pistola enfrentándose a las artes marciales? Ya estaba aquí. ¿Pegarse con mujeres? Ya estaba aquí...Y sin tanta polémica ni tanto revuelo ni tanta estupidez: por el amor de Dios, es tan solo un juego, todos repudiamos la violencia real. ¿Recoger armas del suelo para usarlas en los combates? Ya estaba aquí. Y así durante un buen rato, la lista de genialidades e innovaciones que *Target Renegade* supo introducir en el género es interminable. Y lo que tiene más mérito aún: lo hizo explotando la memoria de un Spectrum. Ver para creer.

Con diferencia el mejor de la trilogía *Renegade* (el primero no estaba nada mal y ya supuso un anticipo de lo que después sería este *Target Renegade*, y el tercero no supo estar a la altura como ya hemos dicho, incluso hay gente que desearía que nunca hubiera existido porque acabó por hundir la franquicia), en este magistral *Target Renegade* tenías horas de diversión aseguradas: no importaba que te lo acabaras, volvías a él una y otra vez como las moscas a la miel. Su canto de sirena era difícil de ignorar, y es que no todos los días se veían ni se jugaban juegos como este. Muy posiblemente un claro favorito al Top 20 de todos los tiempos del ZX Spectrum, incluso si nunca lo jugaste y si en el transcurso de todos estos años te perdiste por el camino con incontables clones y reinterpretaciones, siempre estás a tiempo de redescubrir el clásico que lo empezó todo: sin *Target Renegade* se hace difícil entender la existencia de grandes del género como *Final Fight* o *Streets of Rage*. Aquí tienes absolutamente todo lo que hizo grande al género del beat'em up o "yo contra el barrio" y lo encumbró durante gran parte de los ochenta y de los noventa como el género arcade por excelencia, en toda su magnitud y grandeza. Su factura técnica es asombrosa, teniendo en cuenta como hemos dicho las tremendas limitaciones técnicas del ZX Spectrum, pero esto contribuye más aún a entender y apreciar este Target Renegade para Spectrum como lo que es: un pequeño milagro de la tecnología y una obra artesanal que demostraba que un gran trabajo compensaba las carencias de medios. Un respeto a las canas, jovenzuelos.





La belleza, la poesía implícita y la épica que impregnan este juego están más allá de lo aparente. Hay algo en *Thanatos* que te hace bastante difícil apartar la mirada: mover por la pantalla a esa enorme bestia voladora, esa sensación de poder y esa mezcla de aterradora fascinación por ser el malvado monstruo al que todos temen produce en el jugador una experiencia difícil de narrar y aún más de olvidar. *Thanatos* siempre fue uno de mis juegos favoritos de Spectrum, y lo era por muchos motivos que ahora explicaré.

Para empezar era un juego raro, no era como todos los demás: el protagonista ni siquiera era humano, ni siquiera parecía noble o movido por ideales heroicos, aunque avanzada la aventura descubrieras que quizá los malos eran los demás. El no ser un juego convencional creaba ciertos vínculos afectivos con el jugador, que se veía irremediablemente atrapado en las garras de ese gigantesco y carismático monstruo que echaba fuego, volaba y atrapaba sus objetivos con las garras. Toda una pasada, todo un prodigio técnico y una vez más, la prueba de que en buenas y sabias manos, el ZX Spectrum parecía tener muchísimos más de 8 bits.

Si nuestro personaje protagonista en esta ocasión era un dragón inmenso que ocupaba gran parte de la pantalla (uno de sus indudables atractivos, de paso), al jugador más astuto no se le pasaba por alto el hecho de que en realidad nuestra bestia asesina tenía más humanidad que nuestros desalmados rivales. Enfrentarse tanto a otras bestias como a diminutos seres humanos a los que era un absoluto placer estético atrapar con nuestras garras, era, además de una de las consignas del juego, uno de sus momentos más míticos y disfrutables. La sensación de volar desplazando de forma pesada a la bestia de un lado a otro del escenario estaba realmente bien conseguida, y pocas veces un juego de Spectrum ha logrado transmitir y evocar tales sensaciones de empoderamiento al jugador. Si además pensamos que se trata de un juego que hace lo que puede con el techo técnico de un ordenador de 48k de memoria y 8 bits, el resultado final solo puede ser calificado de milagroso. Es cierto que hoy en día se hacen juegos *homebrew* asombrosos y técnicamente increíbles, pero también es cierto que hemos tenido casi 40 años para explotar a fondo las capacidades del Spectrum. En su época, *Thanatos* era apabullante.











Otra joya hecha en España (de entre las muchísimas que se hicieron por tierras patrias) para el Spectrum vino de la mano siempre eficiente de Dinamic, que supo escoger un género y una temática aparentemente en decadencia y poco habitual como era un juego ambientado en el Oeste para sacarse de la chistera un juegazo original, divertido y adictivo como pocos. *West Bank* se desarrolla en un *saloon* del Oeste Americano por el que van pasando toda serie de personajes estereotípicos del Lejano Oeste: el pistolero a sueldo, la cabaretera, el mesonero, etc. Se juega únicamente con tres teclas, cada una de ellas para disparar sobre una de las tres puertas que se van abriendo ante ti y por las que van apareciendo toda esta estrambótica galería de personajes a los que deberemos disparar o no, en función de su naturaleza: a los pistoleros enmascarados deberemos acribillarlos con rapidez antes de que ellos lo hagan con nosotros, pero a las damas ni se te ocurra tocarlas o estás muerto. Lo mismo ocurre con los pistoleros que no nos amenazan y se quedan quietos traicioneramente esperando a que cometamos el error de disparar primero, o los tipos bajitos con muchos sombreros en la cabeza, a los que deberemos hacer volar uno a uno los sombreros pero con cuidado de no darles a ellos. En otras palabras: *West Bank* premia tu rapidez de reflejos pero castiga con dureza que te pases de rápido dándole gusto al gatillo. Tiene una curiosa característica, y es la de saber jugar contigo y con tus emociones: suele dejarte que te confíes y le des gusto a eso de apretar las teclas de disparo con rapidez, para frenarte en seco y dejarte ahí pasmado en el peor momento y cuando menos te lo esperas. Resulta realmente tentador y difícil dejar de disparar una vez que has empezado, y la gracia del juego reside precisamente en saber cuándo parar y en los cambios de ritmo.

Una idea genial llevada a la práctica de una forma superlativa y con un gusto exquisito. Te vas a divertir a lo grande con *West Bank*, y lo mejor es que aquí el juego se termina cuando tú quieres, es perfecto para echar unas cuantas buenas partidas rápidas, sentir el gusanillo de la diversión dejándote atrapar por su adictiva propuesta, y luego dejarlo después de un rato con buen sabor de boca. No esperes una compleja trama argumental (en los tiempos del Spectrum este concepto de juego elaborado tal y como lo conocemos hoy día no se estilaba). Tampoco es un prodigio de la técnica ni tiene unos gráficos que te hagan frotarte los ojos, pero es tan condenadamente bueno y engancha tanto que no podrás dejar de jugarlo. La ambientación es sensacional, tanto si eres fan del *spaguetti western* como si no eres muy amigo de *Clint Eastwood* y *John Ford*, aquí encontrarás un verdadero juegazo que te atrapará a poco que sepas apreciar lo bueno. El concepto del juego es tan original y tan divertido que seguiría siendo igualmente válido si sustituimos los pistoleros y las cabareteras por, pongamos un ejemplo, soldados del Imperio de *Star Wars* y tuviéramos que abatirles a base de disparos láser. Toda una proeza que pondrá a prueba tu habilidad como pocos juegos lo han hecho nunca, y todo exprimiendo al máximo los escasos recursos del Spectrum. No sabría decir qué es peor, que no lo hayas jugado nunca o que ya no se hagan juegos así.



Reportaje Especial

El ZX Spectrum en detalle...



¡Está hecho de goma!...

El teclado del modelo original del Spectrum estaba hecho de goma, no de plástico: de ahí su mítico apodo del "gomas". Debajo del teclado tenía una membrana que covertía las pulsaciones en instrucciones. Gracias a los listados que aparecían en las revistas de la época, muchos aficionados aprendieron a programar en BASIC, pero también destrozaron sus teclados de tanto aporrearlos.

Lanzado en Abril de 1982, el ZX Spectrum revolucionó y democratizó el mundo de los videojuegos, impulsando y dando forma a la industria tal y como la conocemos hoy en día. Su precio más que asequible y su atractivo diseño, junto con la facilidad de programar (gracias al lenguaje BASIC) y su tremendo catálogo de juegos le convirtieron en el ordenador favorito de la gran mayoría de aficionados. En España reinó prácticamente en solitario durante casi una década, hasta que otras máquinas más potentes y el relevo generacional de las consolas terminaron con su hegemonía. La piratería, lejos de ser un inconveniente, ayudó a hacer al Spectrum aún más popular, prolongando su leyenda hasta nuestros días.



Dame un "poke" y te llamo...

¿Quién no recuerda los famosos "pokes"?...A base de copiar unos mini textos listados en BASIC, cualquier usuario podía alterar el código original de los juegos del Spectrum y asegurarse vidas infinitas, inmunidad y un largo etcétera de efectos que nos daban ventaja. Funcionaban bien, siempre que no hubiera ningún error de imprenta en los códigos

ZX Spectrum



La evolución del mito

1) Spectrum+ El mismo ordenador pero con otra carcasa más dura

2) Spectrum 128k Más memoria para el cerebro de la bestia…

3) Spectrum 128k +2 Modelo con reproductor de cassette incorporado.

4) Spectrum128k+3 con disquetera.

Por qué adoro el ZX Spectrum...

Decir que amo al Spectrum es quedarme muy corto. No es solamente la primera máquina de videojuegos que tuve en mi vida, sigue siendo una de mis preferidas. Gracias al Spectrum me metí de cabeza en un mundo del que no he conseguido (ni quiero) salir más de 30 años después de tocar por primera vez aquel viejo y entrañable teclado de goma que me abrió las puertas a un nuevo y fascinante mundo. Recuerdo que fue mi regalo por hacer la Primera Comunión (además de muchas otras tonterías que no me sirvieron para nada), y recuerdo que gracias a mi Spectrum mi infancia fue mucho más feliz y completa de lo que ya era de por sí. Si no tuviste un Spectrum durante tu infancia te compadezco, no sabes lo que te perdiste porque aunque ahora quieras subirte al carro ya no es lo mismo. Eso sí: mejor tarde que nunca. Gracias, Sinclair, hiciste un mundo mejor.

Enrique Segura
Editor de
Spectrum A Toda Máquina

Procesador: Z80 3’5Mhz
Memoria: 16kb ROM, 48k RAM.
Gráficos: 256x192 píxels resolución de 8 colores.
Peso: 552 gramos.
Dimensiones: 232x144x33 milímetros.





Especificaciones

Sir Clive Sinclair consiguió comprimir prácticamente toda la potencia y las capacidades del Commodore en un ordenador mucho más pequeño, compacto y elegante. El ZX se basaba en el chip Z80, lo que se traducía en una resolución de 256x192 píxeles en pantalla, y dos colores por cada cuadrito pixelado de 8x8. Su limitada memoria hacía imprescindible el uso de un cassette desde el que cargar los juegos, que hizo inmortal la frase “*Press Play on Tape*”



Una entrada de 9 voltios era todo lo que hacía falta para alimentar a tu pequeño gran ordenador...

La ranura de expansión, auténticamente multi usos: aquí podías conectar desde una impresora a un joystick, un pack de RAM de 32k...

Aquí se conectaba el “datasette” con el que se cargaban los juegos. Cualquier modelo servía, todo un avance.

Usando los puertos de entrada MIC y EAR se podía reproducir datos desde tus cintas de cassette y también grabar el audio en ellas.

El imprescindible conector a la TV.
Muchos se criaron jugando en una tele en blanco y negro. El color era un lujo.


Y en el próximo número...
Especial
Conversiones de
Máquinas
Recreativas
18 Grandes arcades que se jugaban de maravilla en el ZX Spectrum.
¡Con análisis y comparativas con las máquinas recreativas originales!
PAC-MAN
SCORE 100000
START
STAGE 1
BEAM
HI-
1942
COMMANDO
STREET FIGHTER
CAPCOM
GHOST'N GOBLINS
ROBOCOP
COMING SOON!
Próximamente disponible


Si te gustan los videojuegos retro, no te pierdas...
ARCADE CLASSICS Magazine
La revista definitiva
sobre arcades clásicos
BUBBLE BOBBLE
ALTERED BEAST
ARKANOID
Phoenix
Descarga GRATIS esta y otras revistas en
www.retroplaymultimedia.blogspot.com




BurgerTime
ARCADES RETROAL
BurgerTime


visitanos en www.arcades-retroal.com